EL GRAN LIBRO DE

TRUCOS



6

Códigos secretos
Guías rápidas
Patas arriba

LOS MEJORES TRUCOS Y SOLUCIONES DE:

COMMANDOS
HEXPLORE 1ª PARTE
OF LIGHT AND DARKNESS
GADGET

Incluye trucos para más de 16 juegos

Edita:
Hobby Press, S. A.



Redacción:
Pedro José Rodríguez, Anselmo Trejo, Sol Tomás López, Juan Antonio Pascual.
Edición y diseño:
Equipo Micromanía
Imprime: **Pentacrom,S.L.**
Depósito Legal: **M-15.436-1985**

Índice

Septiembre. El verano empieza a dejar paso a los primeros indicios del otoño, pero Micromanía no ceja en su empeño por traerte lo mejor de lo mejor. Prueba de ello es el libro que tienes en las manos, el sexto de la colección de "El Gran Libro de Trucos", donde cada mes te traemos aquello que más en boga está.

Para abrir boca, qué mejor manera que hacerlo con un programa español que está batiendo todos los records de ventas, además de suponer un nuevo punto de vista dentro del tan trillado mundo de la estrategia. Nos estamos refiriendo a «Commandos. Behind Enemy Lines», del cual te traemos una Guía rápida para que sepas qué hacer en cada misión, además de unos consejos para no despistarte en la lucha contra las ordas nacis y los códigos de cada nivel, por si alguno de ellos se te atraviesa de manera especial.

El segundo en venir a colación, dentro de las Guías Rápidas, es «Hexplore», una aventura con grandes dosis

de rol, del cual te traemos un anticipo de lo que es todo el juego, ya que debido a su elevada extensión nos hemos visto obligados a dividirlo en dos partes, una que te traemos este mes, y otra que la podrás descubrir el mes que viene.

Abriendo el apartado de Patas Arriba, una extrañay divertida aventura, «Of Light & Darkness. The Prophecy», en el cual adotarás el papel de El Elegido para salvar al mundo de su fin, y evitar que Gar Hob, el Señor Oscuro del Séptimo Milenio, sumerja al mundo en las tinieblas durante más de mil años. Para que todo eso te sea más fácil, en estas páginas encontrarás la manera de conseguirlo sin demasiado esfuerzo.

Otra aventura de Cryo viene a la sección de Patas Arriba. En esta ocasión es «Gadget. El Pasado es el Futuro», y donde encontrarás todos los pasos para conseguir salvar la Tierra, de nuevo, de un inminente metorito que se aproxima hacia ella.

Como siempre, cerramos este ejemplar de la colección con una serie de trucos para tus programas preferidos.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

El orgullo de su majestad

Hombres capaces de infiltrarse tras las líneas enemigas, de manejar cualquier arma y vehículo, de matar sin hacer ruido y sin ser vistos, de escalar, bucear y ocultarse en cuestión de segundos. Hombres cuyo único objetivo es cumplir las órdenes que les han sido encomendadas sin dudar y a la mayor rapidez. Hombres que cambiaron el curso de la historia.



NORUEGA

Las primeras siete misiones se desarrollan con la nieve como escenario, son de dificultad introductoria media, y te servirán para probar tus comandos fuera del campo de entrenamiento y con fuego real, mucho fuego real. Cuidado con las huellas en la nieve.

BAUTISMO DE FUEGO (20 de febrero de 1.941)

En esta primera misión tienes que destruir un puesto de radio en Sola, como apoyo a un ataque de la aviación aliada al aeródromo de Stavanger. Cada uno de los tres hombres que participarán en esta misión (el conductor, el marine y el boina verde) aparece en una parte distinta del decorado. Lo primero que deberás hacer, por tanto, es juntarlos a todos en un punto de reunión.
Primeramente, con el marine, debes robar la lancha (tras acabar silenciosamente con los tres alemanes) para dirigirte al embarcadero que hay al lado de la casa. El boina verde, por su parte, hará gala de sus habilidades para enterrarse y así acabar con el soldado que hace la ronda cerca de él. Seguidamente, saltará el muro para llegar al embarcadero donde ya estará el marine con la balsa.
Sólo nos falta el conductor para tenerlos a los tres juntos. Si se enfrenta el sólo contra los dos alemanes que custodian el camión, lo más seguro es que acaben con él. Mejor dejaremos que sus compañeros le echen una mano. Con el boina verde, mata al centinela de la garita y escóndelo detrás de la casa. Hecho esto, junta al boina verde y al marine y ataca con las pistolas de ambos a los dos alemanes por la espalda. Tendrás que esperar a que se den la vuelta e ir corriendo hacia ellos.
Con el conductor, cura a los posibles heridos, y móntalos a los tres en la balsa, en la que se dirigirán hasta la parte trasera de la casa más a la izquierda en el mapa. Una vez allí, el marine ya ha cumplido su misión, y seleccionaremos juntos al conductor y al boina verde. La idea es capturar la ametralladora (el boina verde puede matar a su servidor) y con ella matar a los tres soldados que hacen la ronda alrededor del repetidor.
Despejado el terreno, sólo queda que el boina verde acerque un barril explosivo al repetidor, y que el conductor le dispare con la ametralladora, para que la misión se dé por concluida.







VOLADURA SILENCIOSA (2 de marzo de 1.941)

Para esta misión cuentas con el boina verde, el francotirador, el marine, el zapador y el conductor, que han desembarcado cerca de Stamsund, donde se encuentra un campamento alemán en el que tendrás que destruir unos depósitos de combustible.

Lo primero es acabar de la mejor forma posible con los tres alemanes que patrullan tu orilla del río, y buscar una forma de llegar a la otra evitando a la patrullera. Como en la balsa sólo caben tres hombres a la vez, deberás hacer dos viajes. Pero antes de pasar a ningún hombre, no estaría de más que el francotirador gastase una de sus preciosas balas para acabar con el soldado que patrulla por encima del muro.

Usando el marine, lleva a los hombres a la otra orilla, junto al muro, y escóndelos agachados detrás de las piedras más grandes para que la patrullera no les vea al pasar. Cuando ya haya pasado, haz que el boina verde escale el muro y baje la escalera para que todos puedan subir. Con cuidado de no ser visto, entierra al boina verde junto al camión para más seguridad.

Ahora viene la parte delicada. Coge al francotirador y haz que se arrastre por encima del muro hasta que esté casi al final en el lado de la puerta. Desde ahí debería poder disparar al guardia que patrulla los depósitos. Hazlo. El centinela de la puerta no verá el cadáver, pero sí lo verá un guardia que patrulla por fuera y que se acercará a él. En cuanto el francotirador lo tenga a tiro, acaba también con él.

Sólo te queda matar al centinela de la puerta, lo que harás también con el francotirador a suficiente distancia, ya desde dentro de la



base, desde la parte trasera del camión, por ejemplo. Ahora que ya no quedan soldados dentro de la base, mete a todos tus hombres en el camión, menos al zapador, y dirige el vehículo a la entrada.

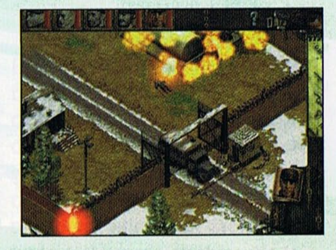
Haz que el zapador coloque el explosivo junto a los depósitos, lo más cerca posible de la puerta, para que suba rápidamente al camión tras haberlo hecho. Arranca y sal de la base a toda velocidad, pues la carga explotará en breves segundos. Coge carrerilla con el camión para romper la valla y, cuando llegues al final de la carretera, habrás triunfado por segunda vez.

INGENIERÍA INVERSA (4 de marzo de 1.941)

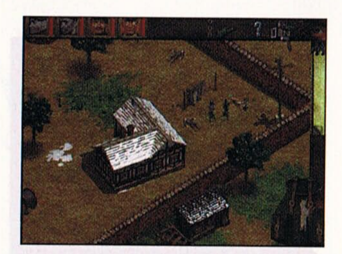
En esta larga misión tendrás que volar una presa en Eidfjord utilizando a tres de nuestros viejos conocidos: el boina verde, el marine, el zapador, y a un nuevo miembro del equipo: el espía, que con su habilidad para disfrazarse de general alemán, nos será muy útil en la misión.

Tras eliminar a los tres soldados que hacen la ronda utilizando el cepo del zapador junto a la puerta del torreón, nos dirigiremos hacia el Oeste, donde hay dos soldados cubriéndose uno a otro. Como atacarles frontalmente no es aconsejable, meteremos a todos nuestros hombres en la hendidura que hay antes de llegar al primer soldado, y con el señuelo del boina verde (por ejemplo) matamos a uno y después al otro cuando venga a ver el cadáver. Nos dirigiremos hacia el Sur, hasta la orilla del río, donde acabaremos con un nuevo alemán que está de espaldas. Ahora, el marine va a tener mucho trabajo, puesto que es el único que puede bucear para llegar hasta el campamento alemán que hay en nuestra misma orilla. Con un poco de orden y









método, usando su cuchillo (o arpón), el marine acabará con todos los alemanes del campamento (aunque esto no es absolutamente necesario, nos evitará preocupaciones), y robará la balsa que hay al Sur. Después se dirigirá a recoger al espía, que a su vez recogerá el uniforme alemán que hay en el tendedero, para volver los dos seguidamente junto a los compañeros que esperan en la orilla.

Ahora, el espía con el uniforme alemán, puede entrar tranquilamente en la central eléctrica por la puerta principal. Su misión ahora es desactivar la valla electrificada, pero también allanar el camino al zapador para que pueda coger las bombas con tranquilidad. Con su inyección letal, el espía matará primero a los dos soldados que patrullan por la orilla del río, con cuidado que los del interior no le vean hacerlo o a los cadáveres que deje.

Después, el espía se dirigirá al interior de la central, empezando por matar a los soldados que custodian la bomba más al Sur, y después irá a por los que custodian la otra, sin olvidar a otro que vigila la orilla al final del mapa. En la segunda bomba, hay dos soldados y otro más que vigila el interruptor de la electricidad de la valla. Sin que este último se dé cuenta, hayque matar al soldado de la izquierda, y seguidamente desactivar el interruptor.

La valla ya no está electrificada, por lo que podemos traer a la orilla a los tres hombres que restaban. El zapador hará un agujero en la alambrada (lo más al Sur posible) y se introducirá para recoger la bomba que no tiene custodia. En la otra todavía queda un guardia, por lo que, con el espía ,distraeremos al soldado de la torre del interruptor para que mire hacia arriba, mientras con el boina





verde matamos al soldado que guarda la bomba.
Con el zapador, que llegará arrastrándose hasta la construcción, y sin que nadie le vea, colocará la bomba junto al búnker que vigila la presa. Con el tiempo justo, debe alejarse también arrastrándose y subir al bote donde le esperan sus compañeros para sacarle de allí y llevarle a la otra orilla. Sólo queda volar la presa, para lo cual el zapador y el marine se llegarán en la balsa hasta un extremo de la base de la misma, donde colocarán el segundo explosivo. Tras salir corriendo de allí, aquello hará explosión y la presa será historia. Para entonces ya habrá un camión allí cerca para conducirnos a nuestra próxima misión.

CUESTIÓN DE ORGULLO (10 de marzo de 1.941)

Se te ha encomendado la nada sencilla tarea de destruir el cuartel general alemán en Trondheim, un lugar fuertemente protegido contra todo, menos contra un grupo de comandos experimentados.
Para llegar al edificio que sirve de cuartel general a los alemanes, tienes que cruzar inevitablemente el puente de ferrocarril que hay a la derecha del mapa y que está bastante bien custodiado. Ir allí a pecho descubierto es poco menos que un suicidio, más aún cuando los alemanes tienen un Panzer II justo al Norte de tu posición esperando a que se lo robes. Para ello, lo "único" que tienes que hacer es acabar con una buena parte de los muchos soldados que lo protegen. Empezando de forma ordenada, el boina verde puede acabar con facilidad y sigilo con los seis soldados que hay más cerca de vuestro grupo. La patrulla de tres que hace la ronda por el lado izquierdo puede ser eliminada fácilmente junto a las rocas combinando las





habilidades del boina verde, el zapador y el marine.
Llegará un momento que sólo te quedarán cerca del tanque seis soldados: dos que vigilan el río y están de espaldas; dos junto al blindado mirando hacia tus hombres, y otros dos mirando a los dos anteriores. Ataca por el lado izquierdo, distrayendo a uno con el señuelo mientras matas al otro, o bien con un par de tiros del francotirador (o más, pero asegúrate de guardar una bala). Sea como fuere, el camino al tanque quedará libre para que lo ocupes, con lo que acabarás fácilmente con los soldados de los alrededores y también con todos los que vigilan el puente.
Es recomendable que antes de abandonar el Panzer II (pues las trincheras no le dejan pasar al puente), lo acerques a los dos puestos de vigilancia que hay sobre el río, y acabes con el mayor número posible de soldados que hay en la otra orilla. Esto provocará que suene la alarma y todo se llene de alemanes, pero no te preocupes mucho, pues en gran mayoría se acercarán al borde del acantilado para dispararnos, con lo que los masacraremos con facilidad y nuestras ametralladoras.
El puente hay que pasarlo a patita, con cuidado del tren y de un vigía con sidecar que hay al otro lado, y que eliminarás desde el tuyo con un disparo certero del francotirador. Cruza el puente, esconde el cadáver del vigía para que las patrullas no se revolucionen, y planifica nuestro avance hacia el paracaídas que ha aterrizado en el extremo superior derecho del mapa. La mejor forma es avanzar cuerpo a tierra hacia abajo pegados al acantilado evitando las patrullas, y con mucho cuidado del último soldado antes del final de la pantalla, al que tendrás que matar y esconder.

Sigue bordeando la pantalla, pero esta vez hacia arriba, donde tendrás que matar silenciosamente a algunos soldados, y haciendo uso de las granadas del zapador a algunas patrullas. Cuerpo a tierra, cruza la carretera y llegas al paracaídas, tras eliminar al centinela y teniendo cuidado con la patrulla. Recoge los explosivos, más balas para el francotirador, y el subfusil, y siguiendo la ruta de la patrulla, te colocas junto a la entrada exterior del cuartel alemán.

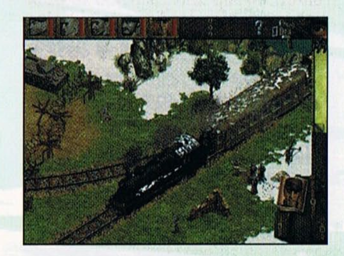
Si no has optado por robar el camión en el control de agujas que hay antes del cuartel, lo que te permitirá entrar en él a toda velocidad (arriesgado), tendrás que deshacerte de los guardias con el mayor sigilo posible y adentrarte por la segunda puerta. Una vez dentro de ésta, sea por el medio que sea, con una granada del zapador haz caer el arco, bloqueando la entrada, y pudiendo despachar con tranquilidad a los pocos nazis que queden vigilando el cuartel.

Hecho esto, sólo resta colocar el explosivo y dirigirte al embarcadero a tomar la lancha que te sacará de allí mientras contemplas los fuegos artificiales que salen del edificio ahora en ruinas.

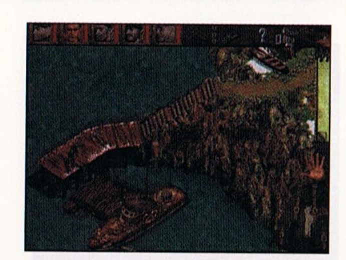
JUSTICIA CIEGA (2 de Mayo de 1.941)

A pesar de sólo contar para realizarla con el boina verde y el espía, es una misión relativamente fácil, que consiste en destruir una estación de radar en Herdla, con el noruego paisaje nevado por todas partes.

Con rapidez, y el boina verde, elimina a los cuatro soldados que patrullan la casa tras la que os escondéis, ocultando seguidamente sus cuerpos. Tu primer objetivo es conseguir el uniforme alemán, pero como el centinela









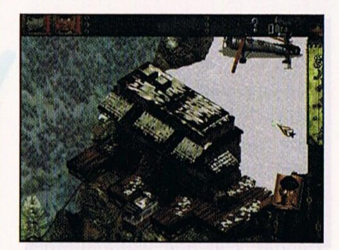
que lo custodia está mirando en nuestra dirección, daremos un atajo dirigiéndonos al edificio hacia abajo y a la izquierda, matando a los dos guardias, para hacer lo mismo con el del siguiente edificio hacia abajo.

Ahora lleva al boina verde hasta detrás de los bidones que hay frente al centinela del traje. En cuerpo a tierra, y viendo la línea de visión del centinela, coloca el señuelo junto a los árboles, lo más posible cerca de él, y con cuidado de la patrulla de dos hombres. Da un rodeo a la casa que hay junto a los bidones, colocándote en el extremo opuesto, y activa el señuelo. El guardia se dirigirá hacia él, y con la patrulla de espaldas, tendrás el campo libre para llegar hasta donde está el traje, donde te enterrarás, para cuando vuelva el soldado a su puesto, acabar con él y esconderlo. Ahora ya puedes traer al espía para que se haga con el traje de alemán.

Haz que el espía distraiga a la patrulla de dos hombres mientras el boina verde pasa arrastrándose en dirección Sur, bordeando la montaña hacia el lugar de escalada, deteniéndose antes de llegar a la zona de visión de la patrulla de cuatro soldados que hay al Sur. Ahora el espía tiene que distraer a la otra patrulla mientras el boina verde sigue arrastrándose hacia la pared que tiene que escalar, pero intenta seguir las pisadas de los guardias, pues junto al grupo de árboles próximo a la pared hay una zona minada. Cuando el boina verde llegue al pie de la pared, entiérralo allí.

Haz que el espía tome el teleférico para subir con toda comodidad a la parte superior de la montaña. Una vez allí, ponle una inyección al guardia que vigila y dirígete a distraer al que hay en la parte





superior de la pared que tiene que escalar el boina verde. Ya puedes hacer que éste escale la pared y cuando llegue arriba mate al guardia que distrae el espía y esconda el cadáver detrás de la casa, escondiéndose también él si la patrulla se aproxima.
Sólo queda una acción combinada por parte de tus dos hombres. Haz que el espía se coloque junto al soldado que vigila la antena, y cuando la patrulla se dirija hacia abajo, lo mate. El espía ya puede subir al autogiro. Cuando la patrulla pase junto al bidón que hay pegado al edificio, haz que el boina verde lo dispare, con lo que saltará todo por los aires, matando a todos los soldados. Sólo queda que el boina verde acabe con un oficial que sale del edificio, acerque un bidón al radar, y lo dispare desde una distancia prudencial, dándose por terminada la misión cuando suba al autogiro.

LA AMENAZA DE LEOPOLDO (10 de Mayo de 1.941)

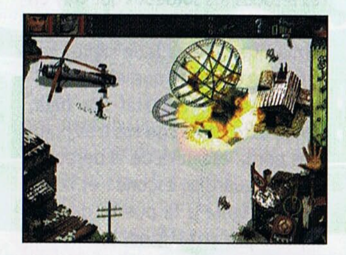
Cerca de la ciudad de Masi, tendrás que neutralizar un cañón de largo alcance (Leopoldo) mediante el boina verde, el francotirador y el zapador.
Nada más empezar, mata al soldado que hace la ronda hacia vuestra posición y dirige a tus tres hombres hacia la escalera del primer edificio de la derecha. Sube primero al boina verde, y agáchalo, para hacer lo mismo con el francotirador. Lo más recomendable es que mates a todos los soldados que hay en el piso superior de la casa de la forma que quieras (con sigilo) con la única condición que el francotirador sólo puede gastar una bala. Hecho esto, baja con tus tres hombres por la escalera de la derecha, mata al guardia, esconde el cadaver, y dirígete a la puerta de salida, siempre arrastrándote.

Oculta bien a tus hombres y con el señuelo, atrae hacia dentro de la casa al soldado que hace la ronda fuera, donde el boina verde o el cepo acabarán con él. Ahora sal hacia fuera con el boina verde cuerpo a tierra, y mata al soldado que hace la ronda detrás de las tiendas y al que vigila junto a ellas, por este orden, y con cuidado de la tanqueta. Como ya está despejado el camino, sacamos al francotirador y al zapador de la casa y nos los llevamos a los tres hasta la parte Sur de la casa derruida (donde da la vuelta el blindado) para preparar una trampa.

Coloca la carga explosiva detrás de la casa y esconde a tus hombres dentro de la misma, cuerpo a tierra, y cuando la tanqueta pase por encima del explosivo, hazlo detonar. Es posible que venga algún soldado a ver que ha pasado, pero no sonará la alarma. Ya tienes el camino limpio hasta el cañón, aunque también tienes que escapar.

Desde donde estás fijate que en la casa que hay junto al cañón en la parte sur del mapa hay un vigía en el tejado que cubre la zona por la que tienes que avanzar. Desde una distancia prudencial mata al vigía usando el francotirador. Hecho esto ya te puedes acercar a la casa con tus hombres pegados al muro hasta que este se te acabe. Tienes que avanzar por detrás de la casa, donde están las tiendas de campaña, sin que los soldados te vean y sin matar a ninguno.

Arrastralos de una tienda a otra hasta que el francotirador tenga a tiro al soldado que está junto al cañón, y que matará de otro disparo. Acercálos al cañón, y el zapador ya podrá colocar la carga explosiva, subiendo por la escalerilla, junto a los obuses. Mientras tanto, el boina verde tiene la difícil tarea de eliminar a los tres









soldados que hay en la casa que hay al Norte del cañón y que cubren a la ametralladora pesada.
Llega el turno del francotirador que, con las dos balas que le quedan, debe acabar con los dos soldados que hay a la izquierda de la ametralladora. Hecho esto, el boina verde ya puede matar al servidor de la ametralladora y reunirse los tres allí, para detonar el explosivo y que el cañón salte en mil pedazos. Ahora tienes que ser muy rápido para subirlos a todos al camión antes que pueda ser destruido por los soldados que han acudido a la señal de alarma que has hecho activar con la explosión, y dar por logrado tu objetivo.

LA CAZA DE LOS LOBOS (7 de Febrero de 1942)

En la última misión de Noruega, tu equipo ha sido dividido en dos grupos, con el único objetivo de destruir dos submarinos alemanes que están estacionados en el puerto de Arendal.
Selecciona primeramente al espía y dirígete a por el traje de general alemán, con cuidado que nadie te vea matar al guardia, y póntelo. En cuanto descubran el cadáver, darán la alarma y saldrá una patrulla más, pero eso no tiene que preocuparte. Continúa matando a todos los soldados que estén parados, o haciendo ronda, pero que estén solos y vigila que no te vean.
Una vez que queden sólo las dos patrullas dentro de la base naval, dirige al espía a entretener a la patrulla que vigila el paracaídas para que el zapador se haga con las cuatro bombas de relojería que hay en la caja. Cuando ya las tenga en su poder, usará dos de ellas para destruir las baterías que protegen los submarinos, para lo cual necesita que el espía distraiga a una de las patrullas mientras él da

esquinazo a la otra. Lo más recomendable es acabar primero con el cañón de arriba y luego con el de abajo.

Cuando los dos cañones sean chatarra, ya puedes traer al conductor y meterlo en la tanqueta, con la que limpiará de alemanes todo el puerto. Sólo queda esperar a que lleguen el marine y el boina verde con la balsa para poder colocar los explosivos.

El objetivo del marine y el boina verde es llegar desde la posición en la que se encuentran hasta un bote que hay en el embarcadero. Primero debes matar a los dos soldados que hay más cerca de ellos, para luego ir por detrás de las casas de la derecha donde atraerás con el señuelo a los guardias que las patrullan, para matarlos en el callejón. Hecho esto, entre la barca y tus hombres sólo hay una patrulla de dos hombres que puede evitarse (con algunas dificultades) y otro soldado que vigila el muelle.

Una vez en la barca, debes dirigirla hacia los submarinos con cuidado que la patrulla del faro no la vea, escondiéndola detrás del faro cuando vengan hacia ella, y a un lado del submarino cuando hagan el recorrido contrario. Recoge a los otros tres hombres con la barca y llévalos hasta la entrada del atraque de los submarinos. El zapador debe colocar las cargas junto a los torpedos y salir corriendo a toda velocidad. Cuando la barca llegue a la boya se dará por terminada esta misión.

NORTE DE ÁFRICA

Las cálidas arenas del desierto son el escenario ahora para cinco misiones de dificultad media-alta en las que la presencia de soldados más entrenados y fuerzas





acorazadas son las principales novedades. Sigue teniendo cuidado de donde pisas.

EJERCICIO PIROTÉCNICO (19 de Octubre de 1.942)

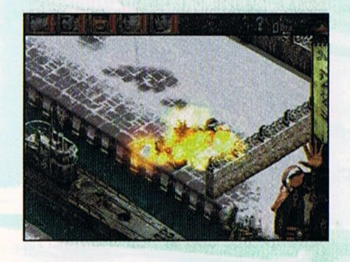
En esta misión, tu tarea será destruir unos depósitos de combustible y aceite utilizando al boina verde y al francotirador, pero sobre todo al primero.

El primer paso a dar es destruir el cañón pesado que hay sobre la colina junto a las ruinas para asegurar la huida tras destruir los depósitos, pero como una explosión alertaría a los guardias, es tarea del boina verde acabar uno por uno con todos los alemanes de la colina para que el francotirador pueda hacer lo propio con el artillero del cañón.

Cuando no quede nadie vivo en la parte de arriba, es momento que bajes a tus hombres al campamento, lo que harás arrastrándolos por la rampa. Antes de hacer esto, el francotirador deberá gastar otras dos balas: una para el soldado que patrulla al pie de la rampa (cuando esté detrás de los bidones) y otra para el vigía de encima del edificio. Baja a tus dos soldados cuerpo a tierra y ponlos detrás de los bidones, junto al cadáver que acabas de abatir, para que el boina verde siga haciendo de las suyas en el campamento.

Otra vez señuelo y cuchillo manos a la obra para limpiar el campamento de alemanes y poder llegar a los depósitos. Cuando lo logres, tendrás que colocar un bidón junto al depósito de agua (cerca del puente, con cuidado de los vigías) y un par de ellos junto a los de gasolina, para seguidamente salir y reunir a los dos soldados al pie de la rampa.

Ahora lleva a los dos arrastrándose hasta la entrada del campamento.





El francotirador tendrá que usar una de las tres balas que le queden para matar al soldado que vigila la entrada mirando hacia él, y el boina verde su cuchillo para acabar con el del puente y el artillero de la ametralladora. Cuando ya esté asegurada la huida, dispara con el francotirador a un bidón de los del depósito de aceite y a otro de los depósitos de gasolina, y con el boina verde al barril que pusiste junto al depósito de agua. Todo saltará por los aires, pero en breve llegará el jeep que sacará a tus hombres sanos y salvos de ese infierno.

UNA VISITA DE CORTESÍA (20 de Octubre de 1.942)

Para esta misión contarás con todos tus hombres menos el marine, y consiste en destruir el equipo de detección, el polvorín, el puesto de mando y el búnker en una base alemana en Bab el Qattara.

Coge el espía y llévalo a la entrada principal (la de la verja) y entretiene al soldado que vigila la puerta en el muro, mientras con el boina verde matas y ocultas a los otros dos soldados, para finalizar haciendo lo propio con el que entretiene el espía.

Ahora, con el espía, debes entretener a la patrulla que hay cerca del radar de forma que permita al zapador y al boina verde moverse a sus anchas por el campamento. Primero el zapador colocará una bomba junto al radar, luego se irá junto al boina verde a colocar otra en el cuartel general, para lo cual el boina tendrá que matar al soldado que hace la ronda junto a él. Cuando ya estén las dos bombas colocadas, sólo queda que el boina verde arrime un barril a cada uno de los almacenes de tal forma que se vean los barriles









desde la puerta de entrada. Estos dos soldados ya han cumplido su labor, por lo que pueden ir al punto de recogida.
Lleva el espía a entretener a la patrulla que hace la ronda en la esquina superior izquierda del mapa, con lo que dejarás el camino libre para que el conductor pueda llegar al punto de recogida. Cuando se hayan borrado sus huellas, lleva también al espía al punto de recogida con sus compañeros.
Puedes, si quieres, bloquear la salida de los tanques con el camión de combustible, y volarlo posteriormente de un disparo para destruirlos, pero no es necesario para acabar la misión.
Como punto final, lleva al francotirador hasta la entrada principal, desde donde puede disparar a los dos barriles que colocó el boina verde. Acciona dos veces el detonador del zapador y llegará el camión, con lo que sólo quedará que subas todos tus hombres al mismo para huir de allí a toda velocidad.

OPERACIÓN ÍCARO (14 de Noviembre de 1.942)

Un piloto aliado (Gregor McRae) ha sido hecho prisionero en la base alemana de El Agheila, y tu misión es liberarlo, y huir de allí en un blindado que robarás.
Lo primero es acercarse con sigilo a la base, para lo cual, nada más empezar el escenario, pon cuerpo a tierra a todos tus hombres y bájalos pegados a la parte izquierda de la pantalla, donde nadie les verá. Escóndelos detrás de una roca grande que hay antes de llegar al muro de la base y haz que el boina verde lo escale. Una vez dentro, haz que utilice su cuchillo y su señuelo para acabar con los guardias que rodean la entrada y la celda del prisionero.

Cuando la entrada esté despejada, trae a todos tus hombres y libera al piloto, y dirígelos a todos hacia el tanque, con el boina verde en cabeza eliminando los soldados que se encuentre. Vete bordeando la parte Sur de la base hasta que llegues al tanque, protegido por una patrulla, a la que debes evitar.

Una vez todos los hombres dentro del tanque, lo único que debes temer es a los demás blindados: destruye a los tres que hay en tus cercanías, y avanza hacia la salida Norte de la base eliminando a los soldados que se pongan en tu camino. Antes de salir de la base, el zapador tiene que colocar una carga en el polvorín, que volará por los aires.

El cuarto tanque está cerrando la salida, por lo que tendrás que acabar con él a distancia, y salir por el camino hacia el avión, disparando contra unos nidos de ametralladoras que hay a los lados. Cuando llegues al aeródromo, mata a todas las patrullas y destruye los dos Stukas, todo esto sin bajarte del tanque. Cuando todo esté despejado, puedes montar a tus hombres en el avión, que remontará el vuelo en ese mismo instante.

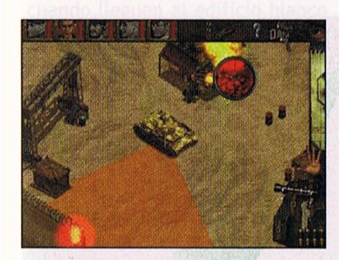
CRUDO Y SIN REFINAR (3 de Diciembre de 1.942)

La tarea de tus hombres en esta ocasión es destruir unas torres de perforación en Maradah, y salir con vida, aunque sólo llegar a ellas ya es un reto.

Comienzas rodeado de alemanes por todas partes, que tendrás que ir matando uno a uno mediante el boina verde, sirviéndote del espía para entretener a la patrulla y a los soldados que vigilan a otros soldados. Intenta abrirte paso por la parte de atrás de los edificios de este primer tramo. Cuando el









camino hasta la parte trasera del depósito de agua esté despejado, tendrás que calcular el recorrido de la patrulla para que tus hombres puedan avanzar arrastrándose hasta la caseta que hay enfrente de la puerta de la base, donde se introducirán. Mientras tanto, el espía entretendrá a la patrulla del tramo en el que empezaste.

Con todos tus hombres dentro de la casa, el espía tiene que volver a hacer su trabajo para que el boina verde salga sin ser visto, y escale por la montaña más a la derecha en el mapa, para matar de forma sigilosa a los dos soldados que hay en la elevación. Después, bajará por las escaleras del otro lado, y otra vez con el espía auxiliándole, acabará con el soldado que hace la ronda, el servidor de la ametralladora y el otro soldado que vigila.

Ahora es momento de despejar la puerta de entrada, lo que harás otra vez con el boina verde y el espía, siguiendo el mismo procedimiento del principio. Siempre será necesario distraer a las patrullas para que el zapador pueda colocar el explosivo en la primera torre. Después, dirigirás a tus hombres hasta la segunda torre, donde también se encuentra el vehículo de huida, en el que los montarás tras colocar el explosivo en la torre.

Con la tanqueta todo es mucho más fácil, puesto que ahora arrasarás a todos los soldados que se te pongan por delante con facilidad, pero cuidado con el blindado enemigo, que requerirá de la granada del zapador para quedar fuera de combate. Tras esto, dirígete a las últimas torres y dispara (con el blindado o con el francotirador) al camión cisterna cuando pase entre las dos, con lo que quedarán destruidas y tú podrás dirigirte al punto de finalización de la misión con el deber cumplido.

ADIOS, TÚNEZ (15 de Marzo de 1.943)

Esta es una peculiar misión en la que, con el boina verde, el francotirador y el espía, deberás rescatar a un prisionero en un edificio alemán en la populosa ciudad de Túnez, para posteriormente llegar a escapar.
Antes de poder liberar al prisionero, tendrás que limpiar de alemanes los dos pisos de edificios que hay encima de la plaza donde está la cárcel. Primeramente, con el espía, distrae a la patrulla para que el boina verde y el francotirador puedan salir, y matar al soldado que pulula por los alrededores. Cuando ya estén los tres fuera, combinándolos y, de arriba abajo, con mucha tranquilidad, iremos matando uno a uno a todos los soldados.
Una vez que la plaza esté despejada de miradas indiscretas, haz que el espía distraiga a la patrulla para que el boina verde pueda liberar al prisionero y puedan dirigirse los dos hacia los tejados junto con el francotirador. Reúne a los hombres y procura que avancen juntos, tomando el camino del puente entre las dos terrazas

cuando lleguen al edificio blanco de la cúpula verde.
Debido a la multitud de estrategias que posibilita este escenario, usa el francotirador sólo cuando sea necesario, y combina los esfuerzos del espía y del boina verde para matar tantos soldados como puedas. Si suena la alarma, la huida una vez pisada tierra firme, será mucho más difícil, pues los alrededores del coche estarán muy concurridos.

NORMANDÍA

En los días previos a la Operación Overlord se desarrollan las tres siguientes misiones en las que tus comandos prestarán a poyo al desembarco. Son misiones de dificultad alta en las que deberás extremar los reflejos y la atención, ya que el enemigo es muy cuidadoso e inteligente, y no te dará ni una oportunidad.

DAVID Y GOLIAT (15 de Mayo de 1.944)

Se te ha encomendado la nada fácil misión de volar una réplica del acorazado Bismarck que los alemanes tienen en el puerto de Le Havre.
Comienza despejando de enemigos el muelle exterior utilizando al marine (que puede pasar al otro lado buceando cuando se abra la compuerta para pasar el barco) y al boina verde de forma combinada. Cuando lo consigas, monta a todos los hombres en el bote y dirígelos al muelle interior, a la parte derecha, donde deberás desembarcarlos. El marine puede ocuparse de los dos soldados que ocupan la parte izquierda del muelle interior, para evitar problemas, y dirigirse a sus compañeros en el muelle.
Se trata de que avances hacia el Bismarck con el marine, el boina verde, el francotirador y el zapador acabando con los soldados solitarios y evitando las patrullas para que el





zapador coloque una carga explosiva junto a los depósitos. Conseguido esto, ya limpio el muelle, y la compuerta abierta, dirige a todos tus hombres de nuevo al muelle exterior, donde esperarán a que el marine haga el resto del trabajo y mantendrán a raya a las patrulleras con el cañón.

Lleva al marine buceando hasta el minisubmarino, que cogerás para dirigirte a la proa del Bismarck y lanzar un par de torpedos, que hundirán el barco. Hecho esto, vuelve a toda velocidad con el marine al muelle exterior, recoge con el bote al resto de tus hombres y dirígelos hasta la boya, momento en que la misión finalizará.

DÍA D: SAQUE DE HONOR (25 de Mayo de 1.944)

Como preámbulo al desembarco de Normandía, a tus comandos se les ha encomendado la misión de volar cuatro baterías costeras en La Rivière.

Quizá la parte más complicada de la misión sea el desembarco, por lo de elegir el mejor sitio. Como lugar de desembarco eventual, escoge el sitio de frente a donde aparecen tus hombres, en el que

LAS REGLAS DE ORO DEL BUEN COMANDO

• **La posibilidad de ver el campo de visión** de tus enemigos es un arma muy poderosa: utilízala siempre que puedas.

• **No dejes de leer los consejos** que cada misión te da en el cuaderno de campo: son útiles en la mayoría de las ocasiones.

• **En la mayoría de las misiones no tendrás que matar** a todos los enemigos para acabarlas con éxito, por lo que no malgastes energías.

• **Observa detenidamente las rutas** que siguen los soldados y las patrullas, ya que te permitirá darles esquinazo o engañarles con facilidad.

• **Cuando dispares con pistola a un soldado enemigo,** hazlo siempre con varios de tus hombres a la vez: así minimizarás tu daño y el enemigo morirá casi de forma instantánea.

• **Para matar a los enemigos de forma silenciosa,** el señuelo del boina verde es ideal, pero combinado con el cepo del zapador es prácticamente infalible, pues permite acabar con grupos de dos soldados y a veces hasta tres.

• **No utilices las granadas del zapador** más que contra vehículos y grupos numerosos de soldados.

• **Cuando quieras entretener a una patrulla** de soldados mediante el espía disfrazado de alemán, utiliza la insignia sobre el soldado que va en cabeza: los demás le seguirán.

• **Cuidado con las huellas que dejas** tanto en la nieve como en la arena, te delatarán de forma inmediata y alertarán a los guardias, al igual que la visión de un compañero muerto.

• **El campo de visión de los enemigos** les permite ver a distintas alturas, aunque en la representación no lo parezca, por lo que sé prudente con esto cuando estés en los bordes a diferentes alturas.

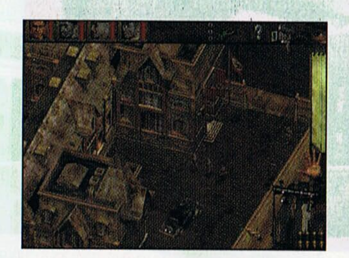
• **Cuando haya un vehículo** que puedas capturar en un escenario, dirígete a él cuanto antes, porque te simplificará mucho las cosas.

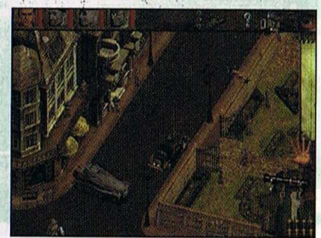
• **Y, finalmente, aunque no sea muy realista,** salva con mucha frecuencia: la elevada dificultad de algunas misiones así lo requiere.

dejarás a todos cuerpo a tierra tras unas rocas, salvo al marine, que debe hacer uso de sus habilidades de buceo para acabar con dos ametralladoras pesadas que hay en la franja de playa del extremo superior derecho del mapa. Tras esto, sonará la alarma, pero no debe preocuparte demasiado.
Vuelve con el marine a recoger al resto del grupo, móntalos en la barca y, bordeando lo más posible el mapa, llévalos hasta la playa más al Noroeste, con cuidado de un par de ocasiones en las que la orilla queda lo suficientemente cerca para que algún soldado te vea y te dispare.
Desembarca en la playa, acaba con la pobre oposición que allí encontrarás, y dirígete hacia el tanque. Una vez que lo tengas, todo será mucho más fácil, pues ningún soldado se te interpondrá, y tendrás vía libre para colocar las cargas en tres de los cañones y barriles en el cuarto. Detona los explosivos y dirige el tanque a la playa, donde seguirá la barca, que deberás conducir hasta la boya de fin de misión.

EL FIN DEL CARNICERO (26 de Agosto de 1.944)

En la ciudad de Compiègne, con el francotirador, el marine, el conductor y el espía, deberás acabar con el SS Schleper, antes que pueda huir hacia Alemania con una lista de miembros de la Resistencia francesa.
Avanza con tus cuatro hombres por las calles evitando ser visto, sabiendo que no vas a poder esconder los cadáveres que mates, y dando esquinazo a las patrullas, que siguen rutas fijas. Lo mejor es subir por la calle de la izquierda, hasta la fuente, y luego encarar el edificio que hay al lado del cuartel general para acabar con los guardias (los de la calle y los del balcón, donde el espía puede hacerse





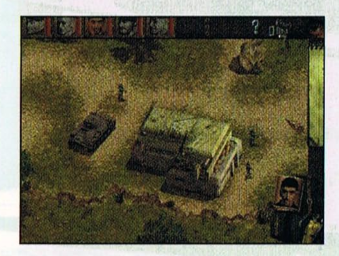
EN LA GUERRA TODO VALE

Como dice el dicho que en el amor y la guerra, todo vale, pues para los más impacientes y los menos habilidosos, aquí tenéis una descripción completa de los códigos de todas las misiones del juego, de la primera a la última. Pero recordad que el esfuerzo propio es lo que más satisfacciones da.

2 .... YS2B7
3 .... YFQBF
4 .... 4GF1J
5 .... ZS5TL
6 .... ET1WN
7 .... IH3W1
8 .... K99XC
9 .... 924BF
10 .... HYBM3
11 .... UC7PY
12 .... 4MB4D
13 .... BJK4Y
14 .... TI8D1
15 .... XQWDC
16 .... 334MW
17 .... VTIM3
18 .... R4OJF
19 .... TFCWB
20 .... DDKW1

con un traje de alemán) y subir a una terraza desde la que hay una vista interesante.

Desde esa terraza, el francotirador puede matar al general, si se pone a tiro, ya que entrar por las bravas en la casa es harto complicado, contando con los muchos soldados y la tanqueta. También tienes que destruir la mansión, para lo cual la mejor opción (pero también difícil) es utilizar el camión cisterna, aparcado al norte de la casa. Llévalo hasta junto a la casa, lo más cerca posible del cementerio, y dispáralo. Por último, tendrás que huir toda velocidad en el camión que para tal fin hay en el camposanto.





ASALTO AL REICH

Las cinco últimas misiones llevan aparejada una dificultad muy elevada, lo que hace que cualquier error o despiste sea fatal, mucho más que en episodios anteriores. Te enfrentas a soldados muy bien entrenados, y que se debaten agónicamente en los últimos días de la guerra. Son misiones desesperadas para contrarrestar decisiones desesperadas que los alemanes llevarán a cabo en cuanto les dejes oportunidad. Lo dejamos todo en tus manos, pues son también las misiones más divertidas y emocionantes del juego.

PóLVORA MOJADA (4 de Septiembre de 1.944)

Debes evitar que los alemanes vuelen un puente sobre el río Mosa como apoyo a la operación Market-Garden. Neutraliza a todos los zapadores de forma simultánea.

ANTES DEL AMANECER (28 de Noviembre de 1.944)

Patriotas franceses van a ser fusilados: no dejes que este crimen se lleve a cabo. Es importante que medites con detenimiento la forma de penetrar en el campamento.

LA FUERZA DE LAS CIRCUNSTANCIAS (16 de Diciembre de 1.944)

Los azares de la guerra han provocado que tengas que volar el puente que hace tres meses tuviste que proteger. Recuerda aquella misión y actúa a la inversa; el que la ofensiva alemana fracase sólo depende de ti.

LA HORA DE LA REPRESALIA (12 de Enero de 1.945)

A pesar de tener la guerra perdida, Alemania no se rinde, y está comenzando a lanzar bombas volantes V2 contra Inglaterra. Debes destruir las rampas de lanzamiento en una arriesgada misión en la que la clave está en actuar con rapidez.

OPERACIÓN VALHALLA (11 de Febrero de 1.945)

La bomba atómica alemana puede ser una realidad si no lo impides entrando en la fortaleza y destruyéndola. Una difícil misión, no más que las demás, pero decisiva para ver, por fin, el final de la guerra... y del juego.



HEXPLORE (1ª Parte)

En busca del libro de la sabiduría

Esta guía tiene por objeto desvelar los misterios que ocultan los mundos de «Hexplore». Antes de empezar a leer es conveniente explicar los mapas que iréis viendo y las marcas que en ellos aparecerán. Lo primero es aclarar que no están todos los mapas del juego, sino sólo aquellos que suponen un importante campo en el que abonar nuestras acciones; es decir, las pequeñas casas o el interior de las cuevas no figuran entre estas imágenes. Eso sí, las marcas rojas que hay en los mapas son las entradas a las cuevas. El resto de objetivos están claramente explicados en el texto mediante su localización por puntos cardinales. Y hechas estas aclaraciones, vamos con el desarrollo de la primera parte de esta maravillosa aventura.

MUNDO 1: LOS INICIOS

ISLE OF REPOSE

Lo más importante de estos inicios es aprender a manejar a los personajes. Los enemigos son fáciles de derrotar. Es fundamental usar las rotaciones para descubrir cofres y entradas secretas. Aquí, además, reclutamos al primer miembro de la aventura: el arquero. El mago y el guerrero llegan un poco más tarde. En este nivel acumulamos los primeros puntos de experiencia. El control de los disparos es preferible llevarlo en automático, y siempre que se pueda con armas a distancia. Es el mundo más sencillo, así que más vale familiarizarse bien con todas las armas ahora que podemos.

VILLAGE OF ZARCO

A partir de aquí ya es bueno ir repartiendo a los héroes a la hora de atacar; en éste encontramos al guerrero. El primer misterio, de los que encontraremos muchos, aparece al levantar una piedra y es cuando descubrimos que hay una caverna escondida. Allí hay cosas muy interesantes, como vida, dinero, armas... Es interesante marcar los puntos con marcadores rojos para poder verlos en el mapa (los marcadores rojos de las imágenes se corresponden con estas cuevas). También vemos las primeras fuentes milagrosas con capacidad para llenar nuestro marcador de vida.
Los granjeros nos dan pistas para conseguir ciertos objetos. Se habla del mago y de dónde encontrarlo. Vive en una casa en un lago al N (Norte) del pueblo.
Al SO (Suroeste) hay un acceso secreto a una cueva que hay en el lago. Aquí están las primeras baldosas azules para encontrar el arcón azul. Son cuatro, en este caso juntas, aunque a veces desparramadas por









todo el nivel (en cada mundo hay uno de estos baúles azules). Al presionarlas suena una campana que indica que el cofre se ha abierto. Ahora tan sólo hay que encontrarlo. Llegó la hora de reclutar al mago.

LAKE OF THE MAGICIAN

Hay que atravesar el río por las piedras para llegar a la casa del mago. Hay 4 magos posibles a reclutar.

PASSAGE IN THE RIVER

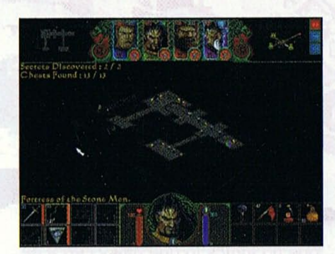
Nos encontramos al SE (Sureste) del punto anterior. Después de matar a unos cuantos enemigos, el mago tiene que tocar el menhir y aparece entonces un puente que nos permite atravesar el río. Al pasar el puente hay otra piedra de las que se pueden mover. Dentro hay varios ítems muy interesantes. Por unos caminos entre el acantilado de roca (indicado por una señal) hay una Llave de Piedra, el punto del que hablamos se encuentra exactamente al NO (Noroeste) del mapa. De allí vamos al laberinto.

ISLE OF REPOSE

Entrando por esta parte del laberinto se rodea la isla de la primera parte. Está lleno de enemigos y pasadizos. No es vital ir allí, simplemente vale para recoger una serie de objetos. Acto seguido volvemos al mapa de antes (Passage in the River) y esta vez cogemos la salida que pone hacia la Fortaleza de los Hombres de Piedra (NO). Conectamos con el mapa del mago.

LAKE OF THE MAGICIAN

Salimos al NE del mapa. Allí llegamos a la entrada de la Fortaleza protegida por Glores azules además de por un personaje que dispara flechas. No es muy difícil deshacerse





de esta serie de enemigos. Podemos entrar porque tenemos la Llave de Piedra, aunque existe un pasadizo: al NO del punto hay una cascada detrás de un acantilado con una caverna secreta que conduce a la Fortaleza, con lo que si no tenemos la llave también podremos entrar. Allí dentro hay un secreto en la pared E (Este). Hay que fijarse bien porque hay una caverna con un arcón en el interior. Posteriormente hay una escalera que conduce al interior de la Fortaleza. Está en el segundo hueco de la pared O (Oeste).

FORTRESS OF THE STONE MEN

Nada más entrar hay tres Capitanes de la Guardia con 500 puntos de vida. Al matarlos aparece una Llave de Oro. Poco después vemos a un gigante de piedra sentado en un trono. Se puede hablar con él y así es como descubrimos que Garkham, el malo de la historia, se llevó cautivos a los caballeros que buscamos. En este mapa buscamos la cooperación entre los héroes ya que cada uno debe hacer algo para lo que está capacitado siempre y cuando haya alcanzado el nivel 1 de experiencia. El arquero pasa por un carril y encuentra una nueva. Es un secreto.
Después usamos la llave de oro y encontramos el arcón azul (está abierto porque pulsamos las baldosas): contiene una poción de ataque rápido, dos de viaje rápido, dos pociones de vida y tres de poder. Son pociones temporales, a excepción de las pociones de vida.

MUNDO 2: LAS COSAS SE COMPLICAN

SOUTHERN CLIFFS

Empezamos por el SE. Empieza a ser interesante mandar una avanzadilla

que descubra el terreno y elimine a los enemigos. El mago con sus hechizos es una opción interesante. Los más peligrosos son los enemigos que lanzan armas y son los primeros a los que hay que destruir. Al NO hay una fuente oculta en el acantilado que lleva a una caverna. En el interior hay un secreto. En el E hay otra cueva más (ver las marcas en el mapa) y nada más entrar vemos una mazmorra a la que nos dirigimos sin mayor demora.

SOUTHER DANGEON

Lo mejor es mandar al mago porque hay generadores de monstruos. Los generadores son máquinas de las que no dejan de aparecer bichos. De nada vale derrotar a los bichos (es una misión imposible), hay que destruir el generador. Para eso hay que mandar al mago con un hechizo de invisibilidad o de protección para que destruya el engendro mecánico. Luego pueden ir los otros a acabar la faena. Una vez dentro hay que hacer que cada héroe cumpla su trabajo (el mago lee los hechizos, el arquero pasa por las paredes estrechas, etc.). En el segundo piso hay unas trampas que se desactivan al poner una piedra sobre la baldosa. Luego salimos y vamos al N.

CENTRAL CLIFFS

Lo primero que vemos es un caballero herido que nos relata otra parte de la historia mediante la que conseguimos nuevas pistas sobre los caballeros que buscamos.
En esquina SO hay una fuente seca que no indica lo que hay y cerca de allí, en la pared de rocas, hay también algo señalado que no sabemos qué es. Os iremos adelantando que se trata de un acceso a la Base Rebelde y necesitaremos una moneda para activarlo, pero eso llegará más tarde. Un poco más allá de la fuente hay una cueva en la que el arquero con su rapidez puede ser muy útil. Hay que ir pulsando baldosas para que vaya saltando y así poder avanzar. Encontramos un Jarro de Hierbas Medicinales que más tarde tendrá mucha importancia. Poco después hay otra cueva, exactamente en la esquina NO. Por allí ya salen unos incómodos Capitanes de la Guardia. Luego, hay otra cascada en la pared que es, una vez más, la entrada a una cueva y poco después hay otra cueva más. Antes hay que eliminar a otro Capitán.

WATHCTOWER

En el primer piso hay una máquina que debe desactivar el guerrero.





También hay una baldosa que desactiva las trampas. En esa zona necesitamos la colaboración de los héroes para que se abra la puerta que da al sótano. Allí hay que entrar con hechizos porque hay dos generadores de monstruos. Después hay una Llave de Hierro. La pared estrecha por la que pasa el arquero es el segundo secreto. Disparando interruptores lejanos se abren puentes que nos ayudan a atravesar la piscina. Al final hay una baldosa que abre la puerta del segundo piso. En este punto hay una puerta de hierro que se abre con la Llave de Hierro. Detrás hay dos Capitanes de la Guardia. Duro combate, pero merece la pena, ya que aparece un nuevo hechizo para el mago capaz de hacer 600 puntos de daño.

MOATED DUNGEON

Igual que antes está dividido por pisos y de una amplitud considerable. Hay un mecanismo para el aventurero y una piedra para el guerrero. Se requiere colaboración. También hay bastantes trampas. El arquero pasa por la rendija y es el tercer secreto. Luego hay que destruir un par de generadores con los hechizos y conseguiremos otra Llave de Hierro con la que abrimos una puerta que conduce a los sótanos.

Vuelve a ser necesaria la colaboración. El guerrero abre una puerta. Allí hay un nuevo arma para el arquero. Después de activar un buen número de interruptores y de maquinarias liberaremos a un prisionero que vuelve a darnos pistas sobre el malo de turno. Hay más puertas con prisioneros y cada uno nos cuenta un poco más. Al final descubrimos a un caballero que nos da una moneda para la fuente de la que antes hablábamos. Pero antes hay que abrir otra puerta y encontrar la Llave de Piedra. Gracias a ella podremos abrir la puerta de piedra que





hay al lado de la de hierro. Nada más abrirla aparece un generador de fantasmas. En el segundo piso hay más generadores, así que los hechizos de inmunidad e invisibilidad serán esenciales. Pronto encontramos a dos Capitanes de la Guardia y algo más allá un cofre que contiene una Llave de Oro. Ahora ya podemos salir y acudir a arrojar la moneda en la fuente. Se abre el pasadizo y entramos en la guarida de los rebeldes... y el cuarto secreto.

REBEL'S DEN

Allí hablamos con la gente. El líder nos da comida que debemos darle al ermitaño para que nos enseñe algunos secretos. También nos dan un sello para que podamos hablar con los rebeldes. A otro le damos el Jarro de Plantas Medicinales y nos abre una puerta. Otro nos dice que vayamos a ver al guardia de los rebeldes. La puerta que nos abre el personaje al que le entregamos el Jarro da a una habitación secreta en la que esta el cofre azul con dos baldosas, aunque todavía hay que activar otras dos que están en otra zona del nivel. El siguiente paso es ir donde se encuentra el ermitaño.

POOL OF THE HERMIT

Pronto vemos una verja dorada que necesita la Llave de Oro, al S (Sur), pero todavía no la utilizamos. Avanzamos y llegamos hasta el ermitaño. Le damos la comida y nos da las instrucciones que tenemos que seguir para cumplir nuestro objetivo. También nos da la Piedra Legendaria. Algo más al E de allí hay una cueva. Luego, entre dos conductos hay una entrada secreta. Después de todo esto nos dirigimos al Ruined Tower. Empujamos una piedra para situarla en la baldosa y podemos abrir la puerta por la que hemos entrado. Ahora ya nos dirigimos a abrir la

puerta de oro. Una vez en su interior encontramos otra caverna que oculta la estrella que necesitamos y de la que nos habló el ermitaño anteriormente. Después tenemos que ir al Northern Cliffs.

NORTHERN CLIFFS

Hay muchos enemigos nada más entrar. Hacia el E hay una cueva. Es una zona peligrosa porque hay muchos Capitanes de la Guardia. En la esquina SE está el templo de Legendary Stone. En la pared E, avanzando hacia el O hay otra cueva. Luego hay otro montón de enemigos y más tarde otra entrada ocultada por una pequeña cascada. Antes se puede ver el pasaje al siguiente nivel, pero necesitamos la Pólvora Mágica que nos dice el ermitaño para poder acceder a esa zona. La catarata conduce al arcón azul. Faltaban algunos interruptores que podremos acabar de pulsar ahora. Ya tenemos el cofre azul con las pociones suculentas. A cada lado del mapa en el que nos encontramos hay un templo. Ambos se comunican por debajo por una serie de túneles. Uno de ellos es el de Golden Star y el otro el del Legendary Stone. Entramos por el Templo de Golden Star. Allí utilizamos la estrella en el lugar indicado. Salimos y vamos al otro templo por el transportador. En el Legendary Stone hay un generador de fantasmas. Colocamos la piedra de Legendary Stone y se abren puertas.

SECRET TUNNEL TO THE NORTHERN DUNGEON

Desde Legendary Stone cogemos el pasillo y tomamos la primera desviación a la derecha. Hay un paso estrecho que tiene que hacer el arquero (es el quinto secreto). Después hay más generadores de fantasmas. Como de costumbre hay trampas. Lo mejor es ir pegados a la pared de la









derecha por donde caen las piedras y evitaremos muchos problemas. Para desconectar las trampas habrá que pulsar muchas baldosas. Hay más generadores de fantasmas, así que lo mejor es protegido por los hechizos correspondientes. En la esquina N está el sexto secreto.

La habitación que está sobre el Templo de la Estrella tiene trampa: se cierra al acercarse. La solución es retroceder unos pasos y tirar una flecha (o cualquier otra arma arrojadiza) al interruptor con lo que la sala quedará abierta. En su interior hay más generadores de fantasmas. El de la esquina NO sólo se activa cuando se abre el cofre y al destruirlo conseguiremos un arma especial para el aventurero. Ahora hay que ir al primer piso del...

WATCHTOWER

Allí encontraremos una Llave de Hierro que abre la puerta de hierro. Lleva al segundo piso, que es, probablemente, la zona más difícil del mapa. Se pisan todos los interruptores simultáneamente y se abren las puertas. Luego se dispara a distancia y se consigue otra Llave de Hierro con la que se abre una puerta que hay un poco más adelante.

Según avanzamos, nos encontraremos con dos Capitanes de la Guardia especiales de 1.600 puntos y un cofre que contiene la Pólvora Mágica y la Llave de Piedra con la que abrir la puerta de piedra y así salir por la última mazmorra. Con la Pólvora Mágica será más sencillo abrir la puerta que lleva al siguiente nivel.

MUNDO 3: LLENO DE SECRETOS

VILLAGE OF TROON

Hay nuevos enemigos, abundan los lobos y hombres lobo. A la entrada





de la ciudad hay dos cañones. Es conveniente eliminarlos. Todos los barriles explotan, de tal manera que pueden resultar útiles para dañar a los enemigos que se encuentren en los alrededores. Ahora debemos ir al interior del cementerio que antes nos habían dicho, pero el guardia, que creíamos de nuestra parte, está hechizado y da la voz de alarma.
De la misma manera, en el interior de las casas habrá gente que nos traicione. En el interior de una de las casas hay un sótano que es un secreto. Con el arquero pasamos por la pared estrecha y conseguimos la Llave de Hierro que abre la puerta de hierro de al lado. Allí hay también una baldosa, la primera, para el baúl azul.

SECRET CRYPT

Nada más entrar hay un secreto (el segundo). Las paredes que parece que están rotas por la mitad son un secreto y hay alguna más a lo largo y ancho de este nivel. Hay que pisar todas las baldosas, cosa que no resulta fácil, puesto que hay que estar constantemente rotando para descubrirlas. El objetivo de este mapa es buscar al verdadero guardián del cementerio para que nos dé algo que necesitamos. Habrá que entrar varias veces a este mundo para conseguir nuestro objetivo.

VILLAGE OF TROON

De allí volvemos a salir al SE del cementerio. Visitamos la casa del jefe del pueblo. Allí encontramos una Llave de Piedra. Hay cuatro interruptores por los bordes del cementerio que abren las puertas de las criptas, pero todavía no entramos en ninguna. Antes visitamos la casa del jefe del pueblo. Allí encontramos una Llave de Piedra. En el interior de otra de las casas encontramos la Llave de Hierro.

La primera cripta que abrimos es la que necesita la Llave de Hierro. Nada más entrar aparecen zombies. Después nos metemos por la trampilla y llegamos a una nueva zona del mapa con muchas trampas.

UNDER THE NORTHWESTERN CRYPT

Con las piedras nos protegemos de las llamas que salen de las paredes. Con cuidado vamos avanzando. Lo mejor es llevar al mago para que lea el encantamiento. También hay dos baldosas: una desactiva trampas y la otra es para el arcón azul. En la habitación anterior hay una pared estrecha que es un secreto. En ella hay una trampilla que lleva a la Cripta Secreta en la que estuvimos antes. En la misma sala que aparecemos hay una pared rota que es un secreto (4). Hay, también, un encantamiento para el mago pero de momento no puede ir porque no puede entrar por la pared. Es imprescindible ir pisando todas las baldosas porque desaparecen las trampas. Después volvemos a donde estábamos por el teletransporte.

Justo enfrente está el quinto secreto: otra rendija para el arquero. Al final hay un generador de fantasmas que no está activo hasta que no resolvamos el puzzle, por lo tanto aún puede esperar. Lo mejor es dejar el encantamiento del mago para el final. La siguiente habitación requiere al guerrero para empujar la pared. La última sala requiere al aventurero para desactivar la máquina. Después, se abre una puerta y ya sólo queda el mago y destruir el generador. Al abrir la puerta vamos al interior de la Cripta.

Allí se pisan 4 baldosas y hay otra salida a la parte NO del cementerio. Antes hay otro secreto (estrecho para el arquero). Después abrimos con la Llave de Piedra y en su interior no hay nada más que un arcón.









VILLAGE OF TRON

Ahora pulsamos los 4 interruptores que hay a los lados del cementerio. Y nos empezamos a meter por las distintas criptas que se han abierto.

NORTHEASTERN CRYPT

Hay que avanzar hasta el Altar de la Muerte. Cerca hay una mano para el guerrero y el artefacto del aventurero. Se abre así una puerta en alguna de las criptas. Luego hay que abrir el Altar de la Muerte. Nos lleva a otra parte de la Cripta Secreta.

SECRET CRYPT

Llegamos a una habitación con una baldosa que al pisar abre una puerta y llegamos a la parte del encantamiento que antes no pudo leer el mago por la pared estrecha. Pisando las baldosas se van abriendo las puertas. Regresamos al cementerio y vamos a la única cripta que nos quedaba por ver.

SOUTHWESTERN CRYPT

Enseguida vemos una habitación estrecha que es el séptimo secreto. Aún no podemos hacer nada porque las puertas siguen cerradas así que continuamos por la parte que sí podemos avanzar y llegamos a una zona en la que debemos disparar para que se quede abierta una entrada. Hay una máquina para el aventurero y una mano para el guerrero. Se abre una de las puertas que antes permanecían cerradas. Regresamos a la Cripta Secreta.

SECRET CRYPT

Nada más entrar encontramos el octavo secreto. Hay otra baldosa para el arcón azul. Al lado del encantamiento de la pared hay otro secreto, el noveno. En su interior

hay trabajo para el guerrero. Se abre otra puerta.
Lo único que nos queda es acabar de pisar las baldosas. Después de todo se abre una puerta nueva que da entrada a la última parte de la Cripta Secreta. Pronto llegamos a una pared secreta en el que hay una máquina para el aventurero. Al manipularla vemos que abrimos otra puerta. Tras abrir otra puerta vemos otro nuevo secreto en forma de pared rota. En su interior hay un arcón con sabrosos ítems. Ahora podemos entrar por una puerta (S) que antes nos era imposible. Allí se encuentra el guarda del cementerio que nos solicita el anillo secreto de los rebeldes como prueba de nuestra buena fe. Se lo entregamos y nos dice que tenemos que buscara dos nuevos rebeldes que están en el sótano del molino. Nos entrega la Llave de Oro que abre la puerta del molino. Vamos al molino.

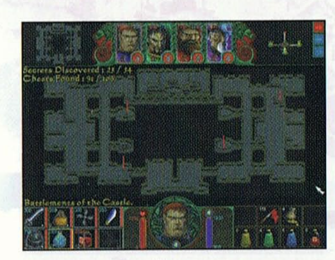
MILL

En el primer piso disparando a los barriles desvelamos una baldosa que abre una trampilla. Accedemos por ella y llegamos al sótano. Allí hay otra baldosa que pisamos. Luego hay un secreto para el arquero. Tras pisar tres baldosas se abre la puerta que conduce a la piedra del molino. Allí hay un interruptor para el guerrero. Se abre una puerta en la que se ocultan los dos guerreros que mencionó el guardián del cementerio. Hablamos con ellos y nos dan un objeto para poner en una piedra plana que hay en el bosque después del río. Eso nos desvelará el paradero del jefe de los rebeldes.

FOREST OF TROON

En los bosques pronto vemos una cueva oculta por una piedra. En su interior hay una fuente de la eterna juventud. Más adelante vemos un





menhir que al tocar el mago hace que aparezca un puente que nos lleva al otro lado del río. En esa nueva zona podemos ver otra piedra para empujar que lleva a una cueva con un cofre. En un lugar que marca como "Wolf Glade" es donde hay que colocar el ítem dado por los rebeldes sobre la Piedra Plana. Entonces, se baja un árbol y accedemos a un recinto secreto donde están el resto de los rebeldes. Éstos nos dan una gema para llamar al hombre del ferry que nos guiará por el río.

FERRY'S MAN DEN

Lo primero que hacemos es mover la piedra del principio para entrar a la mazmorra del barquero. Después de matar a cientos de enemigos conseguimos una Llave de Oro, un nuevo arma para el aventurero y la posibilidad de descubrir al 100% el mapa de la Cripta Secreta (por fin). Ahora ya podemos poner la gema en su sitio y llamar al barquero para que nos lleve a la Isla del Nigromante.

NECROMANCER'S SWAMP

Desde allí entramos a la casa del Nigromante. Tras desactivar unas trampas llegamos a una Llave de Hierro. Pronto descubrimos que el nigromante es un impostor y que realmente es un discípulo de Garkham. Luchamos en una dura batalla, pero al final conseguimos una nueva Llave de Piedra. Abrimos la correspondiente puerta y llegamos al sótano. Hay otra baldosa que abre otra puerta. Dentro hay un encantamiento para el mago. Abrimos la puerta de hierro y luego el cofre.
En esta zona hay dos secretos que se hallan consecutivos.
Ahora hay que salir al exterior de la isla y rodearla casi por completo para poder continuar hacia el castillo de Garkham.



GARKHAM'S CASTLE

Para entrar en el castillo de Garkham necesitamos la Llave de Oro. Hay Capitanes de la Guardia y Templarios Encantados. Es un mapas en el que la colaboración entre los héroes es fundamental. Una vez que cada uno hace su trabajo, podemos pasar al siguiente nivel.

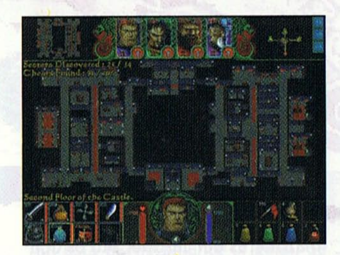
MUNDO 4: CON MUCHA CALMA

FIRST FLOOR OF THE CASTLE

Nada más entrar aparece un mensaje diciendo que debemos desactivar los interruptores que hay en las esquinas del templo (4). El acertijo del mago está en la esquina SE. Al lado hay un secreto para el arquero, dentro hay una baldosa que abre una puerta. Luego hay una mano para el guerrero que abre varias puertas, tal y como dice el mensaje. Es una zona en la que abundan los Capitanes de la Guardia con una vida de 1600. En resumen: es un mapa que no tiene más misterio. Cada héroe debe resolver su enigma y se abrirá la puerta que conduce a los sótanos del castillo. El mayor problema es que habrá que ir con mucho cuidado por el gran número de enemigos que hay y recargando constantemente a los personajes. Un aviso: cada vez que activamos uno de los resortes aparecen un buen número de enemigos, así que habrá que ir con mucho cuidado.

CELLARS OS THE CASTLE

Nada más entrar hay una baldosa azul para el arcón. Lo que hay que hacer es eliminar todos los enemigos y luego desactivar las trampas para entrar en una habitación que requiere una habilidad especial. Se





trata de una zona en la que hay un par de antorchas. Hay que seleccionar a dos héroes, a ser posible rápidos, y que cada uno coja una de las antorchas. Acto seguido se van a unas zonas en las que hay que depositar las antorchas. Hay que conseguir que las dejen en su sitio tan rápido como sea posible, cambiando de uno a otro. Se debe hacer en cuestión de segundos, muy pocos y así se abre la puerta que lleva a una pequeña habitación en la que hay una extraña máquina. Al activarla, nada más salir, aparece un generador de fantasmas, así que hay que tener cuidado de no dejar desperdigados a los personajes. Una vez que funciona la máquina se activan unas cerraduras de colores que hay tanto en los sótanos como en la primera planta. Las primeras que se activan son las rojas y luego hay interruptores que activan las de otros colores. En la puerta de la cerradura roja hay un menhir que nos da una pequeña pista, que quiere decir que justo a partir de esa zona hay un montón de habitaciones secretas. A la mayoría de ellas solo puede entrar el arquero, aunque el resto del equipo debe acompañar, en la medida de lo posible, para resolver cosas que solo pueden hacer ellos.

Tras activar todo lo de este piso y lo del primero (cerraduras de colores) se abre la puerta al segundo piso.

SECOND FLOOR OF THE CASTLE

Como siempre el objetivo es cargarse a todos los enemigos, activar todos los interruptores y baldosas y así podremos llegar a las almenas. En la parte central de este mapa, al E y O, pegado al muro hay una habitación que lleva al primer piso (puede entrar cualquiera). Son las habitaciones que antes ponía Puerta Indestructible. Dentro hay unos arcones y unos interruptores. Con esos

interruptores se abren las Puertas Indestructibles y parte del segundo piso. Además hay una Llave de Oro que da acceso a la zona general de las Almenas. Lo único que nos queda por hacer es utilizar esa Llave de Oro para acceder a las almenas.

BATTLEMENTS OF THE CASTLE

Después de eliminar a todos los enemigos hay que encontrar las entradas que conducen a las habitaciones secretas del segundo piso. Hay cuatro, tres centrales y una en una esquina. En el segundo piso hay que tener cuidado porque aparece un grupito de capitanes de la Guardia. Así encontraremos la segunda Llave de Oro que nos da acceso, desde el segundo piso, a una zona de las almena a la que aún no habíamos podido ir. En esa zona hay una baldosa azul y un cofre, pero lo más importante son los Cruzados Encantados: un grupo de enemigos muy poderosos. Después de pisar todo y bajar al segundo piso vemos que hay unos pasadizos que nos llevan a una zona del primer piso a la que aún no habíamos entrado. Es peligrosa porque hay también Capitanes de la Guardia que custodian la entrada a las mazmorras del castillo. Allí es donde hay que ir a continuación.

FIRST FLOOR OF THE DUNGEON

Nada más entrar hay que empujar una librería que nos permite activar un interruptor. Así se abren las puertas que nos permiten avanzar por esta zona. Al final liberaremos a un caballero que nos hablará de una máquina infernal. Nos da una llave para abrir una puerta posterior. Una vez que hemos abierto la puerta aparecen Cruzados Encantados. Luego hay que destruir la máquina. Hay que hacerlo en dos partes, pero



cada vez que nos cargamos una aparecerán nuevos enemigos. Lo que conseguiremos es acceder al piso de arriba.

TOP FLOOR OF THE DUNGEON

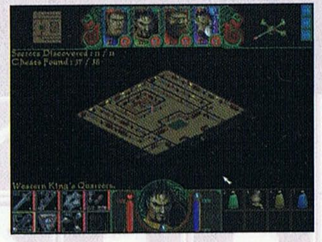
Allí está el Nigromante original. Se eliminan a unos bichos y podremos hablar con él. Nos dice que Garkham está buscando el libro de Hexplore que conduce al Jardín del Edén. Nos habla de una ciudad en Oriente Medio donde los sabios han dicho que puede estar el Libro.

NIVEL 5: A LA MITAD

PORT OF ISTARUN

En esta zona tenemos problemas con el idioma aunque afortunadamente hay un par de tipos a los que sí entenderemos. El objetivo de estos primeros mapas es entrar en el Palacio de Califa. Lo que deducimos de las conversaciones que tenemos es que tenemos que hablar con un encantador de serpientes que hay en el mercado. Y eso hacemos. El encantador nos dice que para poder entrar al Palacio del Califa tenemos que hablar con Khan Shanki pero para dialogar con él hay que enseñarle algo al señor que custodia su casa. Lo primero que tenemos que hacer para resolver este enigma es ir a la Taberna. Allí averiguamos que tenemos que ir a la Arena de los Campeones para conseguir el objeto, pero sólo se puede ir a la Arena de los Campeones si antes superamos las pruebas de la Arena de Calificación. La cosa se complica aún más porque para entrar a la Clasificación hay que conseguir un brazalete que adquirimos en un mapa llamado Gran Mercado. Drys nos vende el brazalete. Está al O del gran mercado. Luego vamos a la Arena de Calificación.









Nos cargamos a muchos bichos y entonces el tabernero nos deja entrar en la Arena de los Campeones. Al cumplir allí conseguimos un Cáliz de Oro que es lo que hay que dar al señor que protege la casa de Kan Shanki.

Tras hablar con él, nos dice que nos ayudará si entramos en la casa de Erlik (en el Grand Market y le traemos una pócima para los muertos. Erlik es un rival para Kan y no le gusta la competencia).

Con la llave de Piedra abrimos la casa de Erlik, abrimos el cofre y nos llevamos la Poción de los Muertos. Se la llevamos a Kan. Ahora nos pide un segundo favor: ir al cuartel general de Erlik y llevarle una lámpara con un genio.

GRAND GARDEN OF ISTARUN

En el N está el Cuartel General de Erlik. Después de unos cuantos combates eliminamos a Erlik y conseguimos la Lámpara del Genio. Volvemos a casa de Kan y se lo entregamos. Nos da un papel y nos dice que vayamos a ver a Ahmed. Vive al O del Gran Mercado en una casa identificada como un fumadero de opio.

ISTARUN SMOKING PARLOT

Le damos el papel a Ahmed y nos da una llave que abrirá una puerta de hierro de los almacenes. Nos advierte de que la gente que hay allí no es muy agradable (¡Qué mal suena eso!). Justo a la salida del fumadero están los almacenes.

STOREHOUSES

Hay que eliminar a los enemigos y encontrar la entrada de las alcantarillas que conduce al Palacio de Istarun. En la esquina SO está la entrada a las alcantarillas.

SEWERS OF ISTARUN

El mayor problema es que hay muchas trampas y secretos. Habrá que prestar mucha atención a todo. El caso es que al final llegamos a los sótanos del Palacio del Califa.

CELLARS OF CALIPH'S PALACE

Lo único importante de este nivel es derrotar a los contrincantes y encontrar una Llave de Hierro que da acceso al primer piso del Palacio del Califa.

FIRST FLOOR OF THE CALIPH'S PALACE

Hay que utilizar la estructura del mapa (llena de recovecos) para esconderse de los ataques. En la esquina NO hay una habitación secreta y otra en el centro al N con un interruptor. En la esquina SE hay una baldosa para el arcón azul. Los interruptores están repartidos por el piso y los sótanos. Así abrimos las puertas que llevan al segundo piso.

SECOND FLOOR OF THE CALIPH'S PALACE

La dificultad está en el poder de los enemigos. Hay dos puertas: una se abre con la Llave de Piedra y otra con la de Hierro. Se encuentran en esta misma zona. Después de acabar con todo conseguimos una Llave de Oro que nos conduce a una habitación donde está el Califa, pero una vez más es un impostor. Así que hay que luchar y conseguimos otra Llave de Oro que abre la puerta de a continuación. Es entonces cuando encontramos al rey de Occidente. Nos agradece la liberación. Dice que Garkham se ha ido al SE y que vayamos a la sección militar de la ciudad para encontrar algo que nos hará más fuerte. Ahora hay que ir a las barracas de los militares.

MILITARY BARRACKS

Es un mapa muy sencillo pero en al centro, en un edificio en forma de cruz, está la entrada al Cuartel general del rey de Occidente.

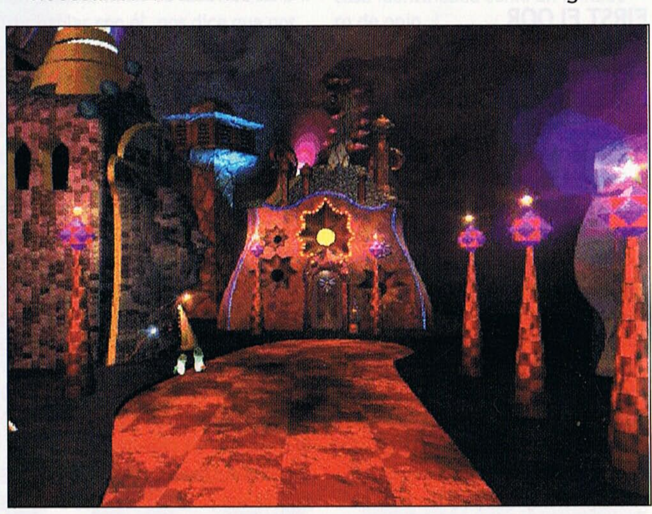
WESTERN KING QUARTER

Está custodiado por caballeros cruzados y todas las puertas se abren con interruptores de colaboración. Hay que establecer una estrategia de ataque y distribuir correctamente a los héroes para que al final se enfrenten a los caballeros que protegen la entrada al siguiente nivel. Continuará...

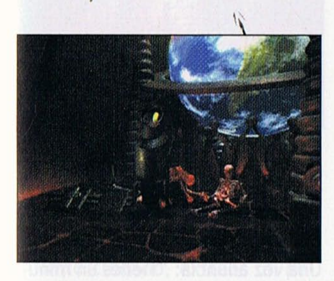
OF LIGHT AND

La redención del nuevo milenio

Nueva España. Colonia de Marte. 24 de agosto del año 2.998. Es tu primer día en el Planeta Rojo. Al ser uno de los escasos humanos que han nacido en la Tierra, te sientes un poco aturdido. La gente te mira con desprecio y se ríe mientras te tambaleas de un lado para otro. Todavía tardarás un par de días en acostumbrarte a la gravedad artificial. Un fogonazo y la pérdida repentina de la visión te anuncia que esto no será necesario. El momento de renovar la Profecía ha llegado.



DARKNESS
The Prophecy



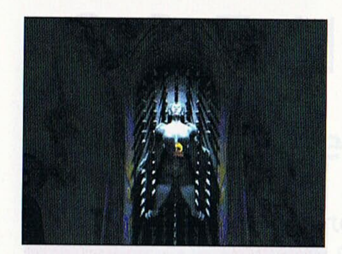


Despiertas en un lugar indeterminado, en una época desconocida, aquejado de un molesto dolor de nuca. Los brazos y las piernas te pesan como si fuesen de plomo. Estás en una sala oscura, irreal; quizás, el producto de un sueño, o de la pesadilla de un loco. Una caja sorpresa abre su tapa amenazadora delante de tí, dejando al descubierto una horrenda aparición, que comienza a reírse de forma alocada. ¿Se trata de un amigo o de un enemigo? No importa. Ya tendrás tiempo de averiguarlo. O, mejor dicho, no tendrás tiempo de casi nada, pues el Reloj del Destino gira sus manecillas de forma inexorable, como preludio de la llegada del Apocalipsis.

Un alguacil anuncia el inicio de un juicio (¿tu juicio?, ¿el Juicio de la Humanidad?) al que has sido convocado por la fuerza. El juez invisible declara abierto el caso de "el Pueblo contra Gar Hob, el Señor Oscuro del Octavo Milenio". El alguacil lee el mandato para el Elegido, tú, y enseguida una fuerte explosión y un relámpago claro te depositan en la entrada de una psicodélica villa: El Pueblo de los Malditos.

La música tribal envuelta en voces distantes procedentes de lugares aún no vistos te acompaña en tu primer paseo. Por el camino vas recogiendo llamativas esferas de colores y pirámides de algún poder desconocido.

Al cabo de unos minutos, en lo que parece ser el centro de la villa, te encuentras con una gran





esfera adornada con siete estrellas. De vez en cuando, pasa flotando una máscara atormentada. Algunas parecen amenazadoras; otras, tremendamente tristes. Todas te ignoran.

Sin perder ni un segundo, te introduces al azar en uno de los edificios que se alzan frente a tí. En su interior descansa un ruidoso dispositivo, cuya parte superior gira como una peonza. Reina un mareante olor a azufre. En la parte central del dispositivo se hallan enclavados tres curiosos artefactos: un pendiente, una tablilla de arcilla y un cincel. Al apoderarte de ellos, extraños mensajes cobran vida en el interior de tu mente; mensajes que relacionan dichos objetos con las apariciones en forma de máscara y sus supuestos pecados.

Tras salir a la calle, las máscaras hacen acto de aparición y reclaman sus artefactos. Se los devuelves.

Un nuevo relámpago de luz brillante anuncia el advenimiento de más máscaras poseídas.

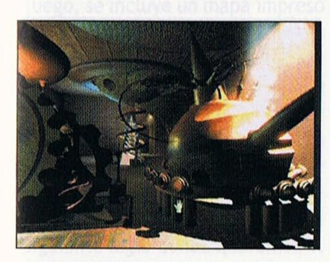
Una voz anuncia: "Tienes un minuto para destruir una aparición". Será la primera de los 32 almas atormentadas que deben ser redimidas de sus pecados. El ritual se ha venido repitiendo invariablemente cada final de milenio, durante los últimos 8.000 años. En cada nueva ocasión, el Elegido es teletransportado al Pueblo de los Malditos, donde debe hacer frente a las apariciones antes de que el Reloj del Destino alcance la hora del Apocalipsis. Entonces, un último viaje a la Isla Oscura lo enfrentará al poderoso Señor Oscuro. Si sale victorioso, el Ángel será liberado y la Humanidad verá alumbrar un nuevo milenio, asegurada su existencia, al menos, durante otros mil años más.

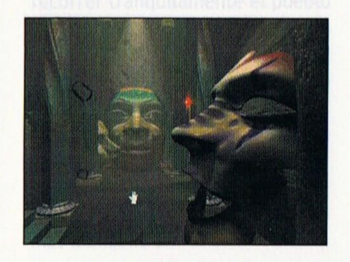
En esta ocasión, tú has sido designado como el Elegido, redentor de

la Humanidad o el culpable de su aniquilación, en el caso de no vencer al Señor Oscuro. Pese a ello, estás tranquilo. Durante los últimos años, has guardado en tu poder un valiosísimo objeto de mil años de antigüedad, transmitido de generación en generación. Perteneció al anterior Elegido que, mil años atrás, en el lejano 1.998, consiguió completar el ritual.
Ceremoniosamente, sacas el precioso cofre de tu mochila y, con infinito cuidado, extraes un pequeño librillo, cuyas páginas amarillentas por la edad a punto están de desintegrarse al contacto con tus dedos. Lees la portada, adornada con el título "El Gran Libro de Trucos 6", e ignoras otras historias irrelevantes, hasta centrarte en el capítulo titulado «Of Light and Darkness-The Prophecy». De la correcta comprensión de sus secretos depende el futuro de la Humanidad.
Con voz muy temblorosa, comienzas a leer...

EL DESARROLLO

«Of Light and Darkness» no es una aventura al uso. De hecho, no se parece a ningún otro programa comercializado en los últimos años. Tal como lo definen sus propios autores, se trata de una aventura en tiempo real formada por tres niveles de juego independientes que tienen lugar en el mismo escenario, el Pueblo de los Malditos, aunque ciertos parajes, cerrados en unos niveles, pueden ser explorados en otros.
Para impedir el Apocalipsis, hay que redimir las 32 apariciones del Señor Oscuro Gar Hob antes de que el Reloj del Destino llegue a cero.
Cada aparición está relacionada con un Dispositivo Apocalíptico, un pecado y una estrella de un



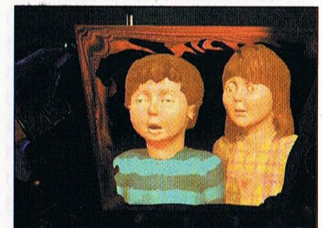


determinado color. Sólo descubriendo qué dispositivo, qué pecado y qué color están relacionados con la aparición, es posible redimirla. Cuando se neutralizan todas las apariciones de cada nivel, se pasa al siguiente. Las acciones son siempre las mismas: localizar los artefactos, descubrir el pecado, el color de la estrella de cada aparición, y destruirla. Además, tanto la localización de las esferas de color, las pirámides conocidas como transportales (transportadores), así como la presencia de las apariciones es aleatoria, variando en cada partida. Por lo tanto, no vamos a hacer una guía pormenorizada del juego, pues repetir en 32 ocasiones "ve al sitio tal para descubrir el artefacto y su aparición, haz esto para descubrir su pecado y su color, y destruye tal aparición", sería bastante monótono, dificultado además por la mencionada aleatoriedad. Nos centraremos en comentar los pasos exactos para hacer frente a cualquier aparición, así como los trucos para perder el menor tiempo posible, revelando las particularidades de cada nivel. También, al final de la guía hay una lista de todas las apariciones con sus respectivos artefactos y pecados asociados, que resuelve de un plumazo cualquier dificultad relacionada con ellas.

LOS ASPECTOS BÁSICOS

Cualquiera que haya pasado unas horas frente a «Of Light and Darkness» se habrá dado cuenta de que se trata de un programa muy raro. Incluso, después de leer dos o tres veces el manual, no es extraño quedarse con la boca abierta sin saber qué hacer. Conozcamos, por tanto, los aspectos básicos necesarios para avanzar en el juego.
Tal como hemos comentado, la acción tiene lugar en el Pueblo de







los Malditos, una villa de pesadilla compuesta por varios edificios. Puesto que el tiempo corre en nuestra contra, es vital conocer la localización exacta de cada edificio y aquellos que son accesibles en cada nivel. Para ello, junto al juego, se incluye un mapa impreso con todas las localizaciones y su conexión. Por supuesto, no lo hemos publicado, pues se trata de una especie de protección del juego. Conviene utilizar este mapa a menudo, para saber exactamente dónde nos encontramos, y descubrir el camino más corto hasta el siguiente lugar donde queremos ir.

Antes de comenzar a jugar, es una buena idea utilizar la opción "Free Tour" del menú principal del juego. Esto permite explorar el nivel en que nos encontramos sin que aparezca el Reloj del Destino ni las apariciones. Podemos recorrer tranquilamente el pueblo descubriendo los edificios que son accesibles, y las puertas que necesitan un artefacto para abrirse (al pulsar en la puerta, pronuncia el nombre del artefacto que hace de llave).
Este paso previo nos permitirá saber con antelación lo que nos vamos a encontrar.

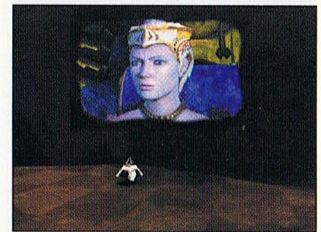
El Pueblo de los Malditos está formado por distintas localizaciones, entre las que se encuentran los siete Dispositivos Apocalípticos y las siete Salas de los Siete Pecados Capitales. Estas catorce salas se visitan con frecuencia para acabar con las apariciones, así que hay saber cuáles son, y dónde se encuentran. Puesto que el juego está en inglés, y no existen subtítulos en ningún idioma, en muchos casos utilizaremos la lengua anglosajona para definir los lugares y objetos.
Los siete Dispositivos Apocalípticos son: "Poisoned Air" (Aire Envenenado), "Radiation" (Radiación), "Earth Shifts" (Desplazamientos de Tierra), "Famine" (Hambruna), "Flood" (Inundación), "Plague" (Plaga), y "War" (Guerra).
Las Salas de los Siete Pecados Capitales son: "Gluttony" (Gula), "Lust" (Lujuria), "Avarice" (Avaricia), "Anger" (Ira), "Envy" (Envidia), "Accidie" (Pereza) y "Pride" (Orgullo).

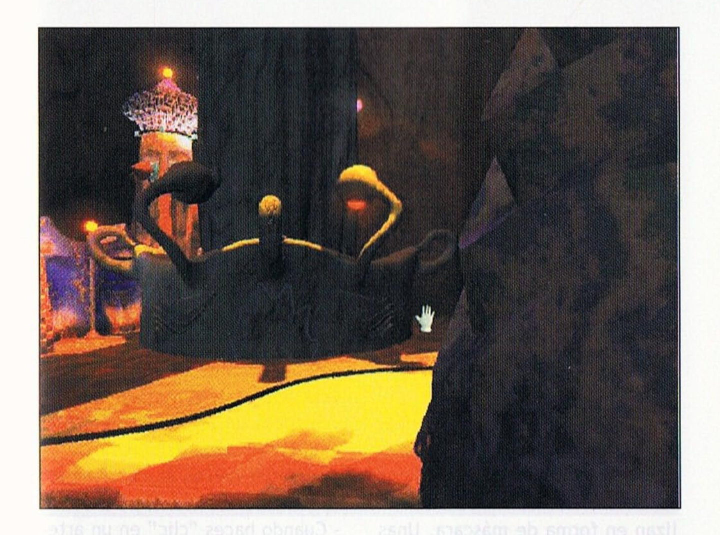
Con el mapa impreso se puede llegar fácilmente a cualquiera de ellas, en el caso de que estén disponibles, lo que varía dependiendo del nivel.

LOS OBJETOS

A lo largo de la aventura nos encontraremos con tres tipos de objetos: las esferas de luz, los transportales y los artefactos. Los dos primeros aparecen de forma aleatoria, diseminados por todo el pueblo, mientras que los artefactos se encuentran insertados en los Dispositivos Apocalípticos.
Las esferas de luz son la fuente de energía que otorgan el poder a las apariciones, y también el arma necesaria para destruirlas.
Pueden encontrarse variaciones en negro, rojo, azul y verde, aunque también se pueden mezclar para obtener distintos colores, según la siguiente tabla:







*Rojo+verde=amarillo.
*Rojo+azul=morado.
*Azul+verde=azul claro.
*Rojo+azul+verde=blanco.

Cuando se gastan, basta con volver al lugar donde las recogimos por primera vez y registrar los alrededores, pues suelen aparecer más o menos en la misma zona.

Los transportales, unas pequeñas pirámides, son esenciales para completar el juego. No son más que simples transportadores que ahorran tiempo a la hora de viajar de un lugar a otro. Se almacenan en el inventario y se pueden activar en cualquier momento. Hay que saber dos cosas sobre ellas: primero, que al utilizarse se quedan en la estancia donde se han activado, por lo que hay que recordar el lugar para volver a por ellas; y, segundo, algunas habitaciones sólo pueden explorarse utilizando uno de estos transportales. Al examinar un transportal, se convierte en un símbolo que representa una estancia. Para saber a qué estancia se refiere el icono, debemos consultar el mapa del manual. Igualmente, son muy importantes para escapar de una aparición que nos persigue, sobre todo en el tercer nivel, cuando la presencia de

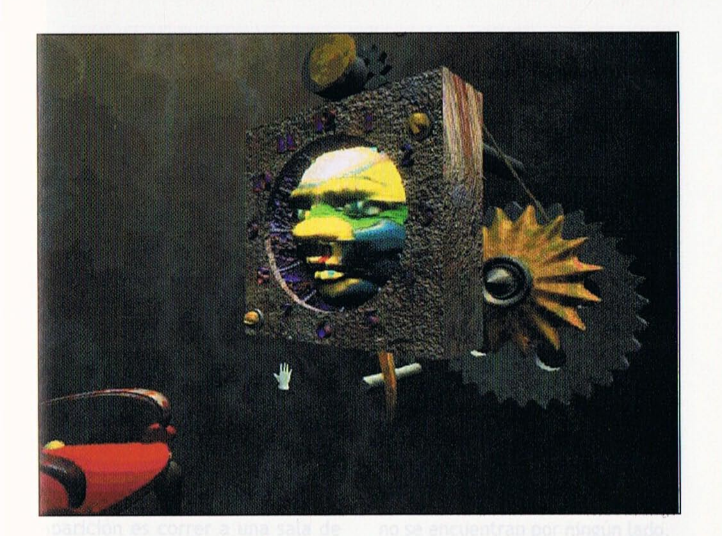
una máscara frente a nosotros representa la pérdidas de las esferas, o incluso, una Maldición.
Los artefactos se encuentran en los Dispositivos Apocalípticos. Al recogerlos, su aparición asociada nos perseguirá y nos pedirá que se lo devolvamos; una excelente forma de descubrir a qué máscara pertenece. También sirven de llave para abrir determinadas puertas.

REDIMIR ALMAS

La clave del juego consiste en liberar de sus pecados a las apariciones. Estos fantasmas, personajes famosos de la Historia, se materializan en forma de máscara. Unas veces deambulan libremente por el pueblo, mientras otras se encuentran en lugares específicos. Para superar cada nivel, hay que redimir a un número determinado de apariciones, aproximadamente nueve por cada uno de ellos. Estas apariciones no hacen acto de presencia en el pueblo todas a la vez, sino que se materializan en distinto orden y en distintos momentos.
Tal como hemos comentado, para liberar una de estas almas atormentadas hay que descubrir quién es, qué pecado ha cometido, y qué color de estrella le confiere su poder. Existen varias formas de recopilar las pistas necesarias:
- Cuando te encuentras con una aparición y pinchas en ella, te revela algo sobre sí misma.
- Si robas un artefacto, su aparición te perseguirá. En cuando te encuentre, sabrás la aparición relacionada con dicho artefacto.
- Cuando haces "clic" en un artefacto fijado a un Dispositivo Apocalíptico, éste te dirá el modo en que fue utilizado para cometer un pecado, lo que permite relacionar el artefacto con el pecado.
-La descripción de los pecados en la Sala correspondiente ofrece







pistas sobre qué apariciones han podido cometerlos.

- Si llevas el artefacto de la aparición al Reloj del Juicio y lo usas en la base del reloj, la víctima de la aparición hablará sobre lo que ésta hizo, su propietario, su pecado, etc.
- Una vez descubierta la identidad de la aparición, en el manual del juego se dan pistas sobre sus posibles artefactos y pecados.
- Al final de la guía hay una lista con todas las apariciones, así como sus artefactos y pecados asociados.

De esta manera, visitando todos los lugares accesibles, recogiendo todos los artefactos de las Dispositivos Apocalípticos, y escuchando todos los mensajes, descubrimos los puntos claves de cada aparición.

La redención del fantasma atormentado se consigue accediendo a la Sala de su pecado, mezclando su artefacto con su esfera de color de la aparición, y disparando hasta que la aparición desaparezca. Un mensaje del juez certifica su defunción.

LA SUPERACIÓN DE LOS NIVELES

Ya hemos visto todos los puntos claves necesarios para liberar a una aparición. Al empezar cada

nivel, después de haber utilizado la opción "Free Tour", hay que descubrir lo antes posible (recordemos que el tiempo corre en nuestra contra) la identidad y los atributos necesarios de las apariciones contenidas en el nivel.
Cuando nos encontremos de forma casual con una aparición, siempre en forma de máscara, bastará con consultar su fotografía en el manual para saber su nombre y algunas pistas sobre sus pecados.
Después, hay que visitar de forma inmediata la "Mask Room" o Sala de las Máscaras, pasando el Reloj del Juicio y la Sala del Orgullo, ya que aquí se encuentran las imágenes de las apariciones a las que vamos a enfrentarnos.
En la Sala hay desperdigadas varias estrellas. Basta con pulsar en ellas para que se iluminen las apariciones relacionadas con ese color. La más difícil de encontrar es la estrella negra, sobre una puerta, pero ésta sólo se necesita en los niveles 2 y 3. Igualmente, pulsando en las máscaras se obtienen pistas sobre ellas.
Ya conocemos las primeras apariciones y su color asociado; ahora debemos recolectar el mayor número de orbes o esferas de luz y

transportales. Con ayuda del mapa, visitaremos todas y cada una de las estancias abiertas del nivel, recordando donde hemos recogido las esferas, para volver cuando se agoten. También habrá que utilizar algún transportal que nos dará acceso a las salas selladas.

Si, en cualquier momento de la partida, escuchamos una voz que nos avisa de que nos queda un minuto para enviar una aparición a la Isla Oscura, habrá que encontrar de forma inmediata una de ellas, y bombardearla con luz blanca. Por eso siempre conviene tener esferas de este color en reserva. La forma más rápida de localizar una aparición es correr a una sala de Dispositivos Apocalípticos, donde suelen encontrarse. También se puede robar un artefacto para que te persigan, u obligarlas a que aparezcan, con el truco que vamos a mencionar a continuación.

Existen dos formas de hacer que el reloj corra más despacio cuando aún no se ha descubierto la identidad de las máscaras. Tal como hemos visto, es posible devolver las apariciones a la Isla Oscura bombardeándolas con estrellas blancas. Al cabo de un rato, la aparición volverá al pueblo, acción que será anunciada con un destello en la pantalla de su color asociado, o la iluminación de la estrella correspondiente en el Reloj del Juicio. Esto permite ganar un poco de tiempo, aunque agota rápidamente la reserva de esferas: el tiempo ganado puede perderse cuando se necesitan determinadas esferas de color para redimir una aparición, y no se encuentran por ningún lado.

Otra forma de acelerar el proceso de destrucción, cuando ya se ha descubierto la identidad de las apariciones, consiste en tocar una estrella apagada en el mencionado reloj: Ésta parpadeará y sus apariciones asociadas se personarán



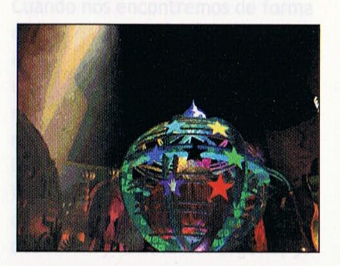


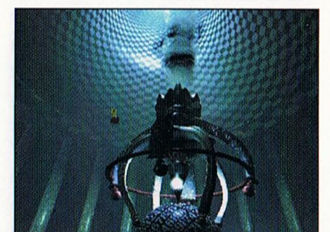
de forma inmediata en la villa. Una vez descubierta la identidad de las apariciones y sus colores, hay que encontrar los artefactos. Dichos objetos se localizan en los Dispositivos Apocalípticos, pero van apareciendo poco a poco. Cuando se produce un destello en la pantalla, significa que una aparición de ese color ha entrado en la villa, y su artefacto correspondiente se ha materializado en un dispositivo. Eso sí, no es posible coger un artefacto si una aparición se encuentra en la Sala, por lo que hay que llegar antes que la aparición, o ahuyentarla con luz blanca. Poco a poco, completando estas acciones y escuchando todas las pistas (o consultando la guía de apariciones al final del artículo), iremos atando todos los cabos hasta descubrir todas las apariciones. Ya sólo queda redimirlas de la forma explicada unos párrafos más arriba, para pasar al siguiente nivel.

Las apariciones liberadas van a la Sala de los Espejos (Hall of Mirrors). Conviene visitar de vez en cuando este lugar para saber las máscaras que hemos redimido y obtener nuevas pistas.
Todas estas acciones son comunes para todos los niveles. Sin embargo, cada uno de ellos dispone de ciertas particularidades que deberemos completar con éxito si queremos terminar la aventura.

LAS HABITACIONES SECRETAS

Además de las salas inaccesibles, las salas cerradas (que necesitan un artefacto para abrirse), y las salas accesibles únicamente mediante transportales, existen lugares que sólo pueden visitarse pulsando en ciertas estrellas escondidas. Son las siguientes, aunque algunas sólo funcionan en ciertos niveles:







Nada más entrar en la Sala de la Guerra, hay que girar a la izquierda y buscar la estrella en la pared, que lleva a la Sala de la Pereza. En la Sala de los Corrimientos de Tierra, cerca de la entrada, en la pared de la izquierda, también hay otra estrella cuyo destino es la Sala de la Avaricia. En la calle, frente a la Sala de del Orgullo, girando a la derecha hace acto de presencia otra nueva estrella que lleva hasta El Dorado.

Finalmente, en la Sala de Radiación, podemos encontrarla en la zona izquierda, dando acceso a la Lujuria; la última está en la Oficina, en el despacho, y conduce a la Sala de la Ira.

EL NIVEL UNO

El primer desafío del juego sirve de introducción y permite practicar todas las estrategias hasta aquí comentadas. Existen 9 apariciones que deben redimirse en cualquier orden utilizando únicamente dos Salas de los Pecados, lo que facilita tremendamente las cosas, al no tener que realizar muchos viajes. Las apariciones no molestan demasiado y el reloj corre despacio. Igualmente, abundan las esferas de luz

para no tener problemas a la hora de devolver las apariciones a la Isla Oscura, o redimirlas con la mezcla de color adecuada.

Muchos de los lugares son inaccesibles, y sólo podrán visitarse en los siguientes niveles.

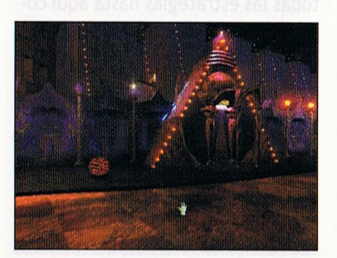
EL NIVEL DOS

Aquí, las cosas comienzan a complicarse. A las nuevas estancias, lo que significa más tiempo perdido recorriéndolas y retornando para recoger esferas y transportales, hay que unir otra dificultad: algunas salas del nivel anterior ahora están cerradas. Para abrirlas, debemos usar un determinado artefacto a modo de llave, que la propia puerta comunica cuando se pulsa en ella. Por fortuna, sólo hace falta abrirlas una vez.

Tras redimir otras 12 apariciones, hasta hacer un total de 21 almas salvadas, no seremos transportados al siguiente nivel, como ocurrió en el caso anterior, sino que antes habrá que echar un vistazo al puzzle de las Esferas. Éste se encuentra en la Sala de los Espejos. Se trata de una pirámide que surge del suelo, con varios receptáculos para introducir las esferas de color en un determinado orden. Hagamos lo que hagamos, Gar Hob hará acto de presencia y nos enviará al nivel 3, ya que es allí donde deberemos resolver el puzzle de la forma correcta, y acceder así a la Isla Oscura.

EL NIVEL TRES

El penúltimo obstáculo del juego, además de los problemas reseñados en los niveles anteriores, y espeluznantes nuevos escenarios como "The Abyss" y "The Nightly News", incluye otros peligros. Aquí descubriremos unos extraños artefactos, en forma de calaveras





LAS APARICIONES

Para resolver cualquier duda relacionada con las máscaras, aquí os mostramos la lista completa de apariciones, así como su artefacto y su pecado asociado. Con las apariciones especiales también citamos los habitáculos donde deben ser redimidas. No hemos añadido las fotos con la identidad de cada fantasma, pues éstas aparecen en el manual, y son una especie de protección del juego.

APARICIÓN	ARTEFACTO	PECADO O SALA
Quechua	Calavera	Sala del Espejo-Isla Oscura.
Raj	Hierro de marcar	Envidia.
Kooboorragong	Piedra Redonda	Pereza.
Wa No Te	Caballo	Lujuria.
Amratus I	Calavera	Sala del Espejo-Isla Oscura.
Heung Po	Trozo de seda	Pereza.
Shaamra	Cincel	Envidia.
Xuanchiquel	Cuchara	Gula.
Cain	Calavera	Sala del Espejo-Isla Oscura.
Shakem Ben-Jamin	Oveja	El Dorado-Nivel 3.
Tirinia	Lazo de ahorcado	Lujuria.
Osira	Flor	Ira.
Admah Najeh	Calavera	Sala del Espejo-Isla Oscura.
El Sinnombre	Abaco	Avaricia.
Tiplotezca	Corazón	Ira.
Zanazca	Espejo	Envidia.
Saman	Calavera	Sala del Espejo-Isla Oscura.
Droessus	Guirnalda	Avaricia.
Piankhy	Piedra Cuadrada	Pereza.
Serguis Orata	Ostra	Gula.
Alejandro Magno	Calavera	Sala del Espejo-Isla Oscura.
Calígula	Daga	Nighty News-Nivel 3.
Mani	Yin Yang	Orgullo.
Anka	Bandera Pirata	Lujuria.
Iván el Terrible	Espada	Orgullo.
Maria Antonieta	Monedero	El Dorado-Nivel 3.
Aleister Crowley	Cruz	Orgullo.
Dagmar Hirt	Escalpelo	Orgullo.
Alfred Krupp	Cañón	Avaricia.
Jimmy/Elvis	Guitarra	Pereza.
Carlos Marcello	Puro	Nightly News-Nivel 3.
John Wayne	Máscara Payaso	Ira.

con ojos de distintos colores. Hay que huir de ellas como de la peste, pues son los artefactos de los Señores Oscuros de los anteriores milenios, y si alguno de ellos nos atrapa con una de estas calaveras en nuestro poder, seremos severamente castigados. Esto también se aplica con los artefactos de la Ira (Wrath), el Despilfarro (SpendThrift) o la Miseria (Misery).

Los castigos son muy variados: pérdida de todas las esferas o transportales, activación de una estrella del Reloj, adelantando el Apocalipsis, o de una maldición. Mientras la maldición dura, no se pueden utilizar las esferas ni los transportales. Para eliminarla, hay que bombardearse a sí mismo con la luz de la estrella de esa maldición, en la sala de su Dispositivo Apocalíptico asociado.

Otros posibles efectos malignos son el teletransporte a una localización aleatoria, o la pérdida de

CONSEJOS PRÁCTICOS

• **Usad la tecla de pausa frecuentemente.** Nunca hay que olvidarse de que estamos ante una aventura en tiempo real, y el reloj corre en nuestra contra.

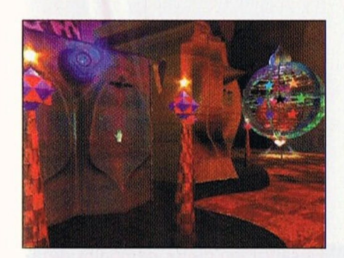
• **Conviene aprovechar al máximo los viajes.** Esto significa que es mejor llevar varios artefactos del mismo dispositivo al Reloj, para recopilar pistas; utilizar varios artefactos en una misma Sala de los Pecados; emplear un transportal sólo cuando de acceso a varias zonas en las que se puede hacer varias cosas a la vez, etc.

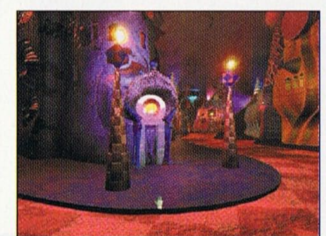
• **Utilizad los transportales,** si es posible, en las zonas centrales del pueblo, para que su recuperación sea lo más rápida posible.

• **En los escenarios sólo se muestra un transportal a la vez.** Si en un determinado lugar hay varios objetos, para cogerlos habrá que entrar y salir varias veces.

• **En el nivel 3, donde las apariciones** lanzan maldiciones y confiscan los objetos, conviene grabar frecuentemente, pues muchas veces la pérdida de determinados artefactos/llave impide continuar el juego.

• **Si nos persigue una aparición** y podemos elegir entre usar un transportal o la luz blanca para poder esquivarlo, es mejor utilizar esto último, ya que consume menos tiempo del Reloj del Juicio.





los artefactos. Mucho cuidado con ello, pues si estos artefactos quedan guardados en un lugar cerrado, cuya llave es uno de ellos, ya no hay forma de entrar, y habrá que comenzar de nuevo la partida, o recuperar un juego grabado. ¿Quién dijo que la salvación del mundo era una tarea fácil?

Puesto que una de las calaveras es la llave de una puerta, habrá que recogerla y correr lo más rápido posible al lugar, soltándola inmediatamente cuando la puerta esté abierta.

En este nivel, primero hay que redimir las apariciones convencionales. Seguidamente, nos encaminaremos a la Sala de los Espejos, para tratar de resolver el famoso acertijo de las Esferas. Hay que colocar las orbes de colores en el lugar adecuado. El orden es totalmente aleatorio; incluso cambia con cada partida cargada: si se abandona un juego y se vuelve en otro momento, las combinaciones que hayamos probado no servirán de nada, y habrá que volver a empezar. Las pistas para descubrir el orden las tienen las calaveras: al pulsar en ellas, dicen algo parecido a "El Verde va después del Rojo". "Después" significa "a la derecha de". Combinando las pistas se obtiene el orden correcto. Ya sólo queda pulsar en la pirámide para viajar a la Isla Oscura, la morada de Gar Hob, y el último escollo antes de alumbrar un nuevo milenio.

LA ISLA OSCURA

Nada más sumergirse en las tinieblas del lugar, El Elegido debe subir la escalera en espiral y buscar el espejo. Al pulsar en él, el objeto pedirá un artefacto que debería estar en el inventario, pues ha sido utilizado para redimir alguna de las apariciones.

Al utilizarlo, accederemos a la nueva Sala de los Espejos del

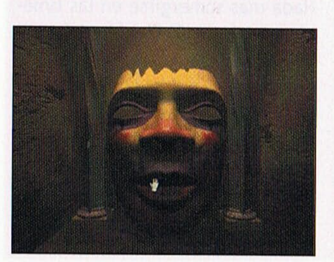
Abismo, el habitáculo donde se redimen los viejos Señores Oscuros, dueños de las calaveras.

Este proceso debe hacerse muy rápidamente, por lo que conviene aprovisionarse de transportales y esferas de todos los colores. Al menos debe guardarse un orbe de cada color para resolver el acertijo final.

Volveremos al Pueblo de los Malditos y localizaremos el Dispositivo Apocalíptico donde se encuentra la calavera. Si el Señor Oscuro no nos permite cogerla, se puede ahuyentar con luz blanca y, tras apoderarnos del artefacto, obligarle a regresar con el truco del Reloj del Juicio.

En el inventario, seleccionaremos el transportal de la Sala de los Espejos. Los señores oscuros suelen anunciar su presencia en una pantalla contigua con una risa siniestra, o un gemido. En ese momento, activamos el transportal para personarnos en la Sala de los Espejos. Pulsando en la pirámide, accederemos a la Isla Oscura y a la Sala del Espejo del lugar. Rápidamente, seleccionando la calavera y la esfera de color asociada, el Señor Oscuro será redimido. Esta operación deberá repetirse con todos ellos.

La salvación de los demonios dejará al descubierto la Sala del Trono, a la derecha del espejo que activamos nada más entrar en la isla. Aquí se encuentra un nuevo acertijo idéntico al de la pirámide de la Sala de los Espejos, sólo que en otro orden. De nuevo, los tres señores redimidos nos ofrecerán las pistas necesarias. La última de ellas saldrá de la boca de la propia Angel, en la Sala del Trono. Tras estudiarlas y descubrir el orden de las esferas, las colocaremos en el lugar correcto para que Gar Hob libere al espíritu sagrado, y el futuro de la Humanidad quede asegurado, al menos, durante 1.000 años más.





EL ÚLTIMO ELEGIDO

Satisfecho por lo leído, devuelves el antiquísimo manuscrito a la seguridad del cofrecillo, dispuesto a seguir al pie de la letra los trucos y consejos que acabas de recitar.

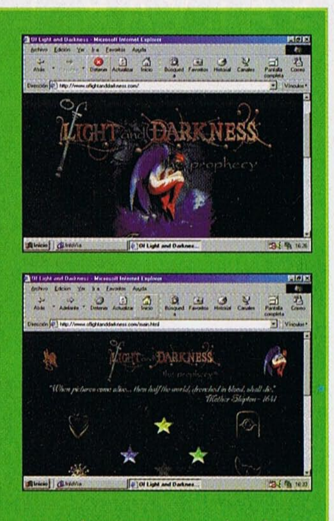
Las sombras te envuelven, la sobrecogedora atmósfera destila un tétrico ambiente de opresión, pero tú estás tranquilo. Sabes que, al igual que los siete anteriores Elegidos, la profecía será renovada una vez más.

AYUDA ON-LINE

«Of Light and Darkness» es, sin duda, uno de los juegos que mayor atención presta a los navegantes. En su página Web (www.oflightanddarkness.com) no sólo podéis encontrar todo tipo de pistas, salvapantallas, temas de escritorio, y música del juego en formato MP3, sino también dos interesantes iniciativas: el tablón de mensajes y los "freebies".

El tablero de anuncios ("messageboard") no es más que una gigantesca pizarra donde cualquiera puede introducir un mensaje comentando cualquier cosa sobre el juego, o pidiendo ayuda. A las pocas horas, habrá sido respondido por otros jugadores, e incluso por los propios programadores del juego.

Los "freebies" son objetos especiales que se incorporan al juego para obtener ventajas, como una llave que abre todas las puertas, esferas extra, o un amuleto que evita el puzzle de las Orbes del nivel 3. Para conseguirlos hay que hacer lo siguiente: en el icono del Templo de la página Web, mensualmente se incluyen pequeños juegos. Cuando se superan con éxito, se nos pregunta por un código personal, que aparece cuando pulsamos la tecla de pausa en el juego. Al introducirlo, recibiremos una contraseña. Si la usamos en el Estudio M'Fer dentro del juego, en el momento adecuado, nos proporcionará los mencionados objetos, junto con alguna que otra sorpresa. Una excelente forma de extender el ciclo de vida del juego.



GADGET
El pasado es el futuro
Misión:
SALVAR LA TIERRA

Se hace larga la espera en esta oscura y solitaria habitación de hotel. Sabes que tienes que partir, que te esperan ahí fuera; tu mundo se tambalea y tú tienes las claves, y quizás el arrojo necesario para salvar lo poco que pueda salvarse. ¿Por qué te han llamado a ti? ¿Quién será ese Slowslop?

Echas un vistazo a tu alrededor: una cama, una butaca, una silla, el escritorio y una radio. Buscas en el dial, tratas de escuchar las noticias, todo parece bastante confuso; el cometa se acercar peligrosamente a la Tierra, pero no terminas de creer que su llegada resulte tan devastadora y, sin embargo, comienzas a preparar tus cosas: ha llegado la hora de descubrir qué sucede.

EL COMIENZO DE LA AVENTURA

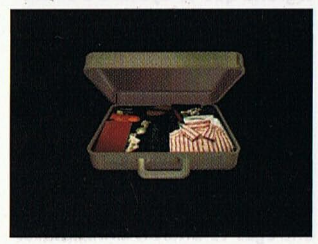
Tendrías que tener la llave de tu habitación, la debes entregar en recepción, un pequeño libro que te hará compañía, y... ¿dónde dejaste la maleta? ¡Ah!, ahora lo recuerdas; guardaste algunas cosas del baño, y debe seguir allí. Un último vistazo al cuarto, quizá sea el último lugar seguro en el que te encuentres hasta dentro de mucho tiempo.

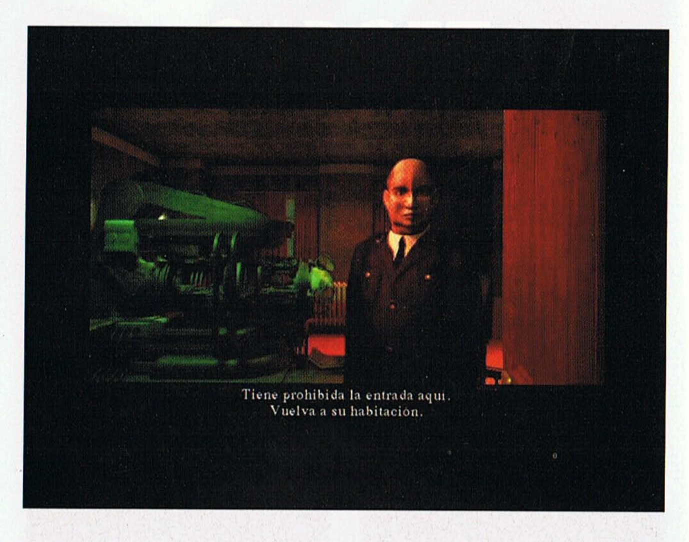
El pasillo está muy solitario, y la puerta de enfrente parece entreabierta, "¡vaya, lo siento¡ no sabía que hubiera nadie". Será mejor que sigas tu camino, este tipo no tiene muy buenas pulgas y el ascensor está aquí. Un extraño muchacho se cruza en tu camino, lleva una maleta y parece pálido,











"desde luego es bastante silencioso", piensas mientras llegas al hall. No hay nadie en recepción, pero Slowslop te espera en el vestíbulo. Su llamada de teléfono ha provocado todo este lío, Y ahora te da la última pista: la fotografía que te ayudará a encontrar a Horselover. Por fin ha llegado el recepcionista, le entregas tu llave y recoges el billete de tren, te diriges a la estación de Westend, y tu tren está a punto de salir.

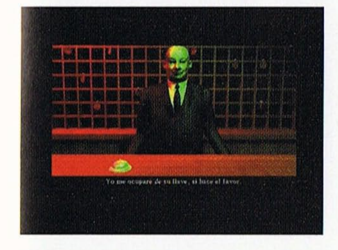
Parecería que te están esperando a ti, caminas hacia la taquilla y entregas tu billete. El revisor te indica que has tomado el tren correcto, va en dirección a Eastend, pero parece que haremos algunas paradas antes. El recorrido completo puedes comprobarlo en la pared del vagón, ¡efectivamente¡, camino de Eastend, pararemos en Downtown y más allá en el Science Museum. El revisor, siempre solícito, te va contando las incidencias del trayecto.

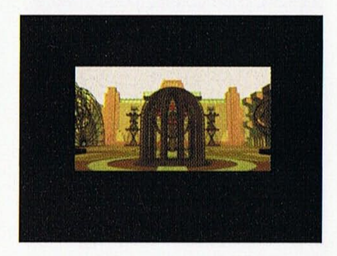
En busca de algo que hacer, caminas por los vagones y tratas de entablar conversación con los demás pasajeros. No es que no tengan ganas de hablar, es que no sabes si tú deberías darles pie, parecen

cabizbajos y grises, y te cuentan cosas muy poco reveladoras, casi inquietantes: una máquina que te atrapa, un tipo de bigote al que buscan, y una recomendación preocupante, y parece que Horselover no tiene muy buena prensa.

UNA VISITA A DOWNTOWN

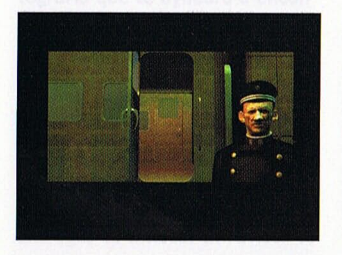
El tren hace una parada en Downtown. Bajas a ver qué sucede. A lo lejos puedes ver a Wilhem, el asociado de Horselover. Parece que

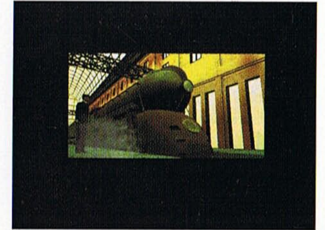




puedes encontrar a Charles en el Museo, dedicado a sus investigaciones sobre las ondas electromagnéticas. No hay duda de que vas por buen camino, la siguiente parada será el Science Museum.

Como tienes tiempo, recorres el tren; la última puerta da a un extraño lugar, una pequeña máquina, un microscopio y un archivo de minerales. Al encender el interruptor la máquina se pone en marcha, cada elemento parece ser analizado según las coordenadas que marcan las





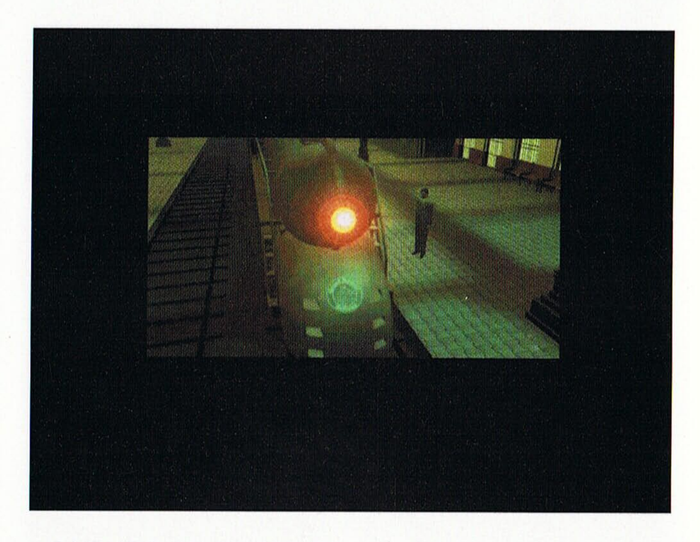
dos circunferencias de tu derecha. Una de ellas tiene algo que revelarte: está marcada en el panel de la izquierda, ¡aquí está!, es un mineral de características muy especiales. Esta información puede ser muy útil más adelante.

EL MUSEO DE CIENCIAS

Nueva parada, aquí está el museo, pero no parece que haya indicaciones. Los empleados de los ferrocarriles pueden saber algo más concreto, incluso algunos de los





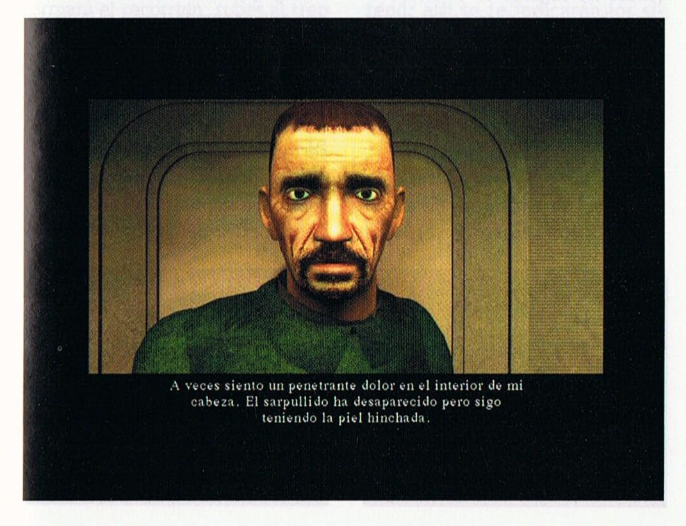


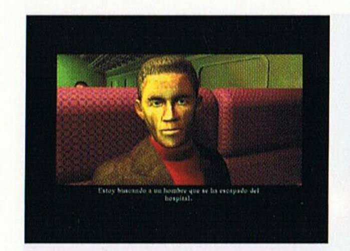
pasajeros que esperan por la estación. Tienes que ser muy discreto, parece que el tema de moda sigue siendo el cometa, y tú estás en plena misión secreta. Tomas unas escaleras que te conducen a un piso inferior, lo único que hay son dos pequeñas máquinas, pones una de ellas en funcionamiento y acabas de transportarte al mismísimo museo. Una amplia sala repleta de vitrinas de cristal que guardan toda clase de artilugios, alguno de ellos parece rescatado de otra época, como mínimo son curiosos, pero no es el momento de recrearse en la ciencia. Debes encontrar a Charles.

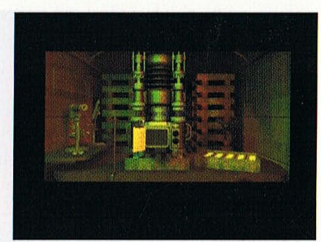
El paseo te ha permitido reconocer el lugar; hay varias escaleras que no parecen conducir a ningún lugar útil, pero allí, al fondo, un enorme cortinaje te llama la atención. Se trata de una sala de vídeo; cualquiera de los proyectores puede guardar una pista: el primero de tu izquierda te muestra a los científicos, y parece que supervisan la construcción de algo que no se ha quedado filmado; el del centro te lleva a un viaje en un extraño aparato, quizás un ultraligero y al cambiar la imagen ves de nuevo al muchacho del ascensor, está tumbado en una cama "parece un

velatorio"; después de esta imagen no sabes qué puede guardar el tercer proyector, pero al encenderlo sólo ves secuencias de Horselover junto a una máquina que emite imágenes a la cara de Charles. Bueno, no ha sido muy edificante pero, ¿quién sabe?, acabas de comenzar.

Otra cortina te lleva a un nuevo ingenio, se trata de un dispositivo holográfico, parece fácil de usar. Debes elevar las cuatro pestañas de la izquierda y la habitación se llena de colores, un montón de haces láser se unen en el centro, si levantas la palanca de tu izquierda, puedes ver a ese niño tan extraño que parece ser la única constante de tu misión, y la siguiente provoca la formación de una imagen que desconoces, un hombre de mediana edad, lo has visto por alguna parte pero, ¿dónde? Sigues sin entender, pero quizá Charles sepa algo más. Sales a buscarle, por fin lo encuentras detrás de otra cortina, está trabajando en un extraño aparato que estaba filmado en el proyector. De esto habías oído hablar, es el Sensorama, y si lo enciendes emite las famosas ondas electromagnéticas. Parece ser que una vez tuvieron poderes terapéuticos,



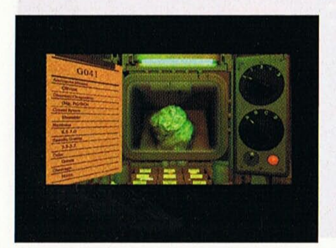


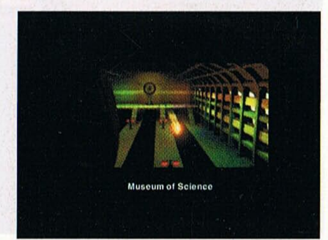


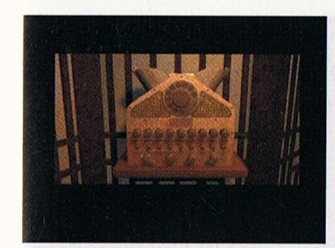
pero hoy proporcionan poderes latentes; se trata de una especie de caleidoscopio, colores y figuras que te envuelven y te atrapan. Charles tiembla en su silla mientras la máquina está en marcha (todos los seguidores de Horselover lo han usado para poder poner en marcha sus distintas capacidades humanas).

VIAJE EN ULTRALIGERO

Charles te habla con mucha confianza, él se encargará de anunciarte a Horselover y serás su correo: tienes que llevarte la pila del Sensorama y encontrarte con el líder en Eastend, y parece ser que la forma más rápida de hacerlo es volando en el ultraligero de la segunda planta. No es difícil manejar, y una vez dentro sólo tienes que acomodarte en el asiento y subir las dos palancas iguales del panel. Una vez encendido, debes elevarlo con la palanca central, y a volar. Las coordenadas están insertadas; tú solo debes esperar, y sin incidentes caes ligeramente sobre una llanura. No hay nadie y te inquietas, pero con un poco de







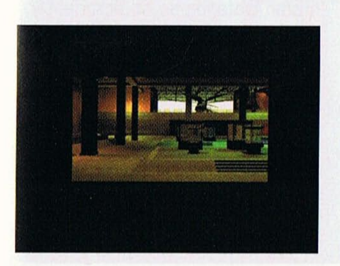


intuición observas que el puente del ferrocarril está cerca. Una vez en el puente, sacas de tu maleta los prismáticos, compruebas que has llegado a tiempo, el tren se acerca.

Como siempre, el revisor te confirmará el recorrido, subes al tren camino de Eastend. La primera parada será en Grand Central, donde puedes encontrarte con George Tessera, otra de las personas que te reconocen como correo y te animan a seguir con el plan. En el tren, de nuevo tras la corta parada, buscas algunas pistas más que te aclaren el camino. John Macnaughton está viajando contigo, te dice que la próxima parada será Suburbia, pero no debe haber nada interesante allí. Debes encontrarte con alguien en la torre de agua y tomar el monorraíl en Eastend; allí se te indicarán los siguientes pasos.

LA ESTACIÓN DE SUBURBIA

Suburbia es una estación extraña; parece un simple anden vacío, sin embargo, decides ver si puedes







bajar y comprobar con tus propios ojos lo que hay. Por suerte, has acertado: Slowslop te espera detrás de las rejas del anden, te increpa a seguir con más celeridad, el tiempo es oro y no debes perderlo, sigues sin tener indicios seguros sobre la actividad de los científicos de la Academia.

Subes al tren de nuevo, y al buscar tu lugar te tropiezas con el niño, ese extraño ser que siempre te seduce, no puedes evitar seguirle, pero no te deja tocarle, desaparece como por encanto y te ves dentro de un vagón a oscuras, y sin puertas, o no, puede que exista una salida en aquel rincón oscuro; la hay, pero cuál es tu sorpresa al comprobar que va a dar a un paraje inhóspito, una especie de claro en el bosque, y al fondo, dos hombres que te miran y no puedes acercarte a ellos. Quieres salir de allí, das vueltas sobre ti mismo tratando de no desorientarte, y de nuevo ese niño, le sigues y se desvanece como siempre, pero allí, al fondo, ves la figura de algo que se parece a un vagón de tren; atraviesas la puerta y te tranquiliza saber que estabas en lo cierto. Pero sigue sin parecer real, el mineral que viste horas antes está en el suelo y al tratar de cogerlo se esfuma.

Abres la puerta del fondo, y estás de nuevo en tu tren. Ha debido ser un sueño, un mareo, algo, desde luego, poco normal. El revisor te devuelve a la realidad: estás en Eastend.

LA ESTACIÓN DE EASTEND

En la estación hay bastante gente, y te indican que debes bajar las escaleras de la izquierda, si sigues hablando con todos te despistarás, aunque si lo haces, sólo debes caminar hasta la escultura enorme del fondo y a su derecha están las escaleras que dan al monorraíl. Una vez dentro del mismo, debes elevar las palancas y partirás hacia la torre de agua. Una vez allí, toma las escaleras de caracol hasta el laboratorio, te espera George Tessera. Todos saben de tu llegada y confían en ti. El meteoro se acerca cada vez más peligrosamente, los planes consisten en terminar la construcción de una nave espacial que aleje a unos pocos elegidos de la Tierra, y para ello se han hecho estudios con los meteoritos caídos anteriormente y se ha descubierto un combustible semipermanente que servirá para el prototipo.

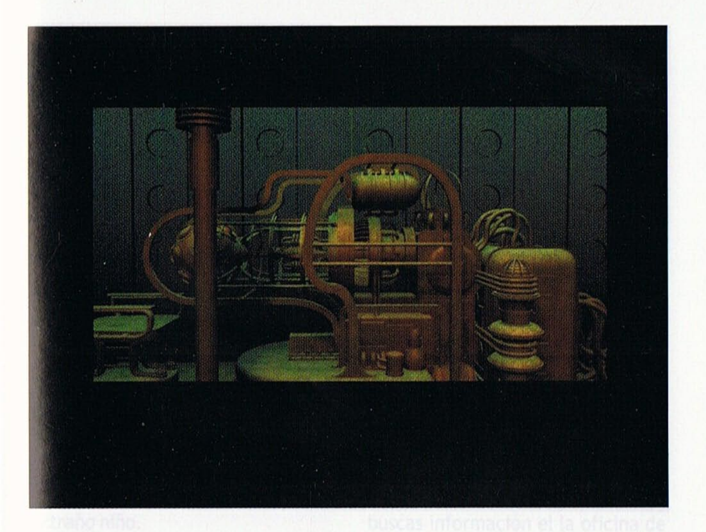


Tu siguiente misión es llevar el láser a Horselover; con la palanca de la izquierda del panel se desactiva el mecanismo y puedes llevarte el láser. Debes continuar el camino, ya falta poco. Suena el teléfono, Slowslop te marca el recorrido, Horselover está camino de Westend, debes encontrarte con él en el National Observatory. No sabes cómo, pero al colgar el teléfono te encuentras en una cabina en la estación, tu tren está a punto de salir y no tienes tiempo de comprender nada. Ya has entrado en el juego; definitivamente, sólo te queda actuar y hacerlo deprisa.

EL PROYECTO

En el vagón restaurante puedes charlar con Thomas, es el diseñador del prototipo, la construcción del Arca está en marcha, la radio dice que no hay tiempo que perder, los primeros meteoritos están a punto de caer, y Horselover ya ha llegado al observatorio. La corta charla te inquieta, estás deseando llegar, pero algo sucede: al sacar los prismáticos de la maleta, tienes una especie de visión, un lugar en ruinas, todo parece destruido de nuevo, como en aquel claro del bosque en el que estuviste, ahora aquel tipo



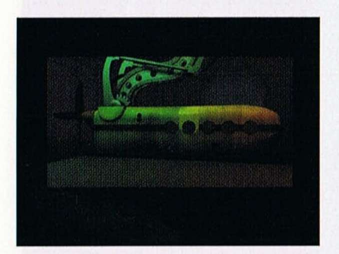


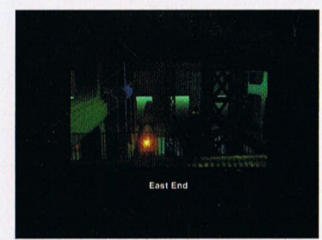
desagradable que te increpó en el hotel te dice que coloques la pila en el Sensorama, no puedes negarte, comienza la emisión de ondas, te atrapan y todo cambia, se reconstruyen las ruinas y aparece el observatorio. Un hermoso edificio de cristal, enrejados y frondosa vegetación, al fondo sentado plácidamente Horselover. Te explica cuál es la situación, eres la señal que necesitaba el proyecto, has sido elegido por Slowslop que resulta ser Comandante Supremo del Ejército del Imperio para terminar la construcción del Arca. El dictador Orlovsky no sólo niega la aproximación, sino que ha puesto todos los medios a su alcance para evitar las disidencias. Puedes comprobar por ti mismo la realidad; colocando el láser en el espejo auxiliar, puede verse la distancia focal del cometa y su trayectoria no deja lugar a dudas: la destrucción de la Tierra es inminente.

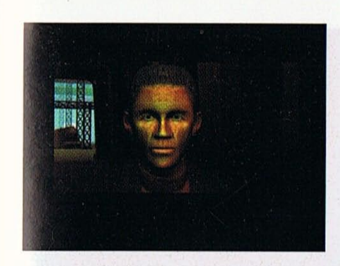
EN EL NOVA EXPRESS

El siguiente paso es tomar el Nova Express desde Westend. Las noticias anuncian que los meteoritos están comenzando a causar daños, ya han destruido edificios y se avecina el desastre. Charles está en el tren,

más allá del vagón restaurante. La próxima cita es en el Arsenal. El Nova Express debes cogerlo en Westend, es un tren del ejército, que puedes utilizar sin problemas. Paras en Gran Central, Thomas te comenta que Charles está en el vagón de equipajes escondido, y debes ir a verle. Te avisa de que no debes dejarte ver por los pasajeros; todo se está poniendo peligroso, y el Sensorama debe ser destruido. En el vagón de los compartimentos encuentras a Slowslop que confirma tu cita









en el Arsenal, pero antes de que todo acabe, quieres comprobar por ti mismo los efectos del Sensorama; colocas la pila en él y te dejas llevar. Las imágenes son ahora más claras, todos los aquellos a los que has visto en este día aparecen allí, como observándote, y cómo no, ese extraño niño.

EN BUSCA DE LA PIEZA

Charles te asegura que todo está listo, ya no hay marcha atrás, y tratas de buscar a Thomas para que te lo confirme. Así es, nada de qué preocuparse, aunque falta una pieza, un escáner que necesitarán los científicos para visionar los planos finales del prototipo. De pronto, el tren se detiene, un meteorito a caído en la vía y corta el paso, no hay más remedio que volver a Downtown. Pero no podemos esperar, buscas información el la oficina de la estación y allí está Tessera, hay una forma rápida de llegar, las agujas pueden variar el rumbo del tren y hacerlo pasar por la vieja vía hasta Westend. Tienes que encontrar la forma. Después de mucho darle vueltas, lo logras tirando de la

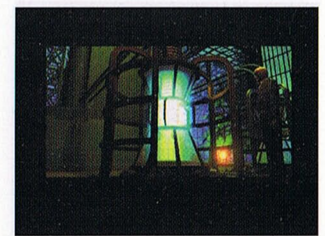




segunda y la quinta palanca. Ya estamos en marcha de nuevo. No sabes cómo llegar al anden subterráneo, allí está el Nova Express, tratas de hablar con la gente de la estación, pero nadie parece saber nada. Crees que has hablado con todos, pero te queda aquel, él que está sentado cerca de las escaleras; efectivamente, ahora has encontrado el camino.

El Nova Express está lleno de compartimentos privados, a ti se te ha asignado el número 12. Al entrar

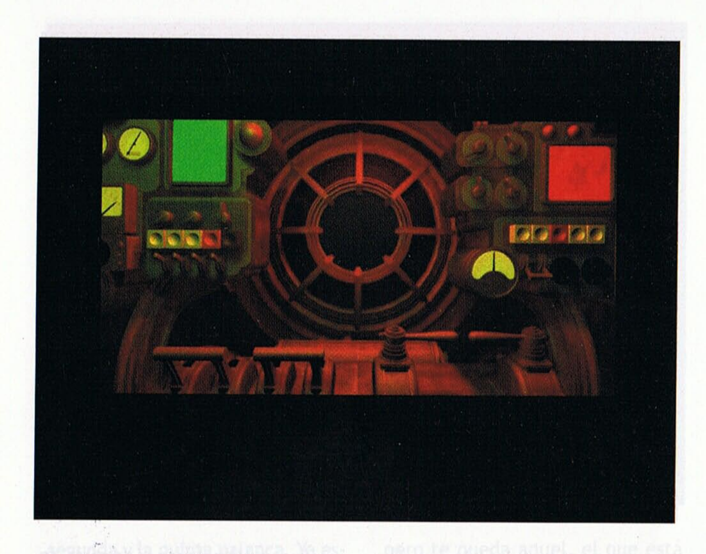




encuentras el escáner del que te habló Thomas. Las noticias puedes escucharlas en el compartimento 10, que parece vacío, no son muy tranquilizadoras: el cometa ha alterado el campo magnético de la Tierra, el final se acerca. Debes entregar el escáner a Horselover, y después de recorrerte todos los compartimentos, lo encuentras en el número 5, donde puedes ver los planos en él, y comprobáis que todo está a punto. Ya sólo queda tener el combustible, Whilem te espera en la sala de







máquinas, la cápsula está incrustada en la pared y señalizada con una luz azul, y sólo debes cogerla y bajar del tren.

LAS INSTALACIONES DEL EJÉRCITO

El Nova Express ha entrado en la rotonda, estás en las instalaciones del ejército y debes llegar a la sala de control que se encuentra en el entresuelo. Allí te esperan Whilem, George y Charles. Abres tu maleta y comienzas a trabajar; el escáner debe ir en el dispositivo de entrada que hay a tu derecha, el láser se lo pasas a George para que lo instale y la pila la coloca Charles en el dispositivo. Una vez encendido, todo está terminado. Sales lo más deprisa que puedes por la puerta del fondo, donde hay un nuevo andén y el Arca está esperándote: eres el elegido para abrir el camino que salvará a unos pocos de la destrucción total.

EL DESTINO DEL ARCA

Para que el Arca se ponga en marcha, debes colocar el combustible en el semicilindro que encuentras en el frontal del panel. Los instrumentos son sencillos, tienes cuatro



palancas pequeñas a la izquierda y otra grande muy cerca; si las pulsas todas te pondrás en marcha. Pero para atravesar el obstáculo que supone el final del túnel, debes pulsar la segunda palanca de la izquierda, atravesarás la pared y se producirá el desensamblaje presionando la pequeña palanca de la derecha. Ahora estás en los túneles, y debes encontrar la salida. Para ello, te mueves a derecha e izquierda, guiándote por la pantalla superior derecha, los círculos concéntricos se harán cada vez más pequeños, hasta que salgas al exterior; no te precipites, es sencillo si guardas por última vez la calma. El último desensamblaje para poder despegar, y has triunfado. Planeas suavemente en la inmensidad del cielo, todo se detiene y puedes salir del Arca. ¡Algo sucede! "Nave nodriza en posición, el cometa se aproxima, la destrucción es segura".

¿SUEÑO O REALIDAD?

Como en un mal sueño, las imágenes caen sobre ti; de nuevo ese niño, tienes que seguirle. Estás en el hotel, en tu habitación, todo ha vuelto a comenzar. Pero, ¿ha sido real?, nadie puede saberlo...

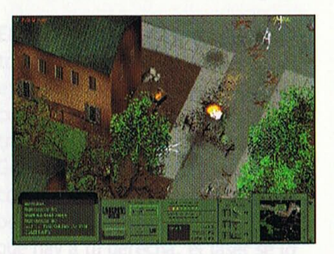
ACES OVER EUROPE

Escribe los siguientes códigos para acceder a los siguientes trucos.
BATAT: Al máximo la energía.
DADS: Todo el armamento.
QUARTS: Invisibilidad.



ARMY MEN

Pulsa la tecla de escape y escribe los códigos indicados para obtener las distintas ventajas:
Aeroballistics: Soporte completo de aire.
Invulnerable: Te hace invulnerable.
Kahuna: Explosiones, visión e invulnerabilidad.
Occultation: Modo oculto.
Omnisicient: Cambia la visión.
Paralysis: Enemigos estáticos.
Plethora: Carga de armamento.
Pyromancer: Modifica la explosión de botón derecho.
Succumb: Hace perder el escenario.





Telekinetic: Teletransporta al sargento a donde te encuentres.
Triumph: Hace ganar el escenario.

AREA 51

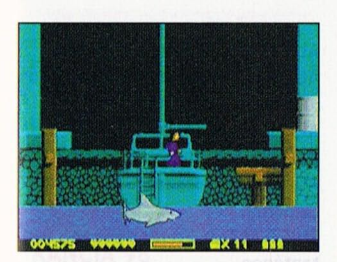
Durante el juego, dispara a los 3 primeros miembros de S.T.A.A.R, sin disparar a nadie más.

ARMA LETAL

Para conseguir nuevas armas, teclea como código de acceso el siguiente: **LSOFTM**, y **Triumph** para ganar el escenario.

BLACKTHORNE

Estos son los códigos de los distintos niveles que componen el juego:
INTRO: ....STRT
Nivel 1: DBQ7
Nivel 2: ....FBWC
Nivel 3: QP7R
Nivel 4: ....WJTV



Nivel 5: L8VJ
Nivel 6: ZS9P
Nivel 7: ....XJSN
Nivel 8: ....CGDM
Nivel 9: ....PBKT
Nivel 10: GSG3
Nivel 11: ....BMHS
Nivel 12: Y4OJ
Nivel 13: ....TNLQ
Nivel 14: ....NRLF
Nivel 15: ....MJXG
Nivel 16: K3CH
FINAL: ....FMWY

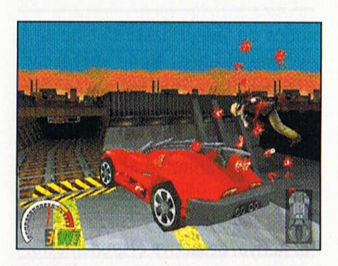
CARMAGGEDON

Estos trucos sólo funcionan en la versión comercial del juego.

En la escena en donde puedes elegir el mapa, el vehículo, comenzar carrera, etc., debes escribir rápidamente **ENABLE** y tendrás acceso a todos los circuitos y vehículos, además de poder usar los otros trucos. Cuando la comienza la carrera utiliza **F4** para elegir entre diversos modos de juego hasta que se seleccione el Cheat Mode aparezca, esto permitirá que los siguientes trucos funcionen:

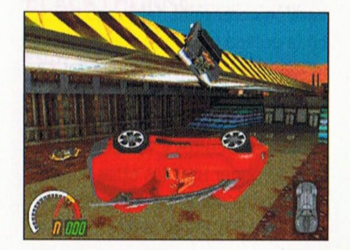
F5: Reparación completa gratis.
F6: Invulnerabilidad Activada/Desactivada.
F7: 30 segundos de tiempo más.
F8: Activa/desactiva el cronómetro.
F10: Incrementa el contador de vueltas.
F11: Te hace ganar 5.000 créditos instantáneamente.
F12: Alterna entre las cámaras de cada oponente y la tuya propia (sólo visión externa).
SHIFT-F6: Muestra a todos los adversarios en el mapa.
SHIFT-F7: 300 segundos más.
SHIFT-F10: Incrementa el contador de checkpoints.
SHIFT-F11: Pierdes 5.000 créditos al instante.
CTRL-KEYPAD 1: Modo volar (usar teclas de movimiento normal).





KEYPAD 5: Te permite aterrizar .
KEYPAD 9 y 6: Modifican tu lugar de salida.
0: Bonus.
1: Mega bonus.
2: Peatones pegados al suelo.
3: Peatones gigantes.
4: Peatones explosivos.
5: Hot rod.
6: Turbo peatones.
7: Invulnerabilidad.
8: Reparaciones gratis.
9: Reparaciones instantáneas.
SHIFT-0: Cronómetro parado.
SHIFT-1: Capacidad para sumergirse en el agua.
SHIFT-2: Bonus de tiempo.
SHIFT-3: Bodywork destrozado.
SHIFT-4: Recibes un fuerte golpe.
SHIFT-5: Paraliza oponentes.
SHIFT-6: Paraliza policías.
SHIFT-7: Turbo oponentes.
SHIFT-8: Turbo policías.
SHIFT-9: La gravedad se vuelve loca.
ALT-0: Modo pinball.
ALT-1: Escalar muros.
ALT-3: Suspensión de gelatina.
ALT-4: El mapa muestra a todos los peatones.
ALT-5: Peatones agresivos.
ALT-6: Neumáticos con grasa.
ALT-7: Magnificador de daños marca Acme.
SHIFT-ALT-2: Freno de mano instantáneo.
SHIFT-ALT-4: Turbo.
SHIFT-ALT-5: Mega-Turbo.
SHIFT-ALT-6: Peatones ciegos.
SHIFT-ALT-7: Peatones torpes.
SHIFT-ALT-8: Cinco Recuperaciones gratis.
SHIFT-ALT-9: Coche de granito puro.
CTRL-0: Saltos rockeros.
CTRL-1: Drogas.
CTRL-2: Neumáticos grip-o-matic.
CTRL-3: Cosechadora de peatones.

Para mejorar la resolución 800x600 píxeles con la tarjeta Diamond 3D, una vez conseguido el patch 3Dfx e instalarlo en el juego, poner en el fichero autoe-

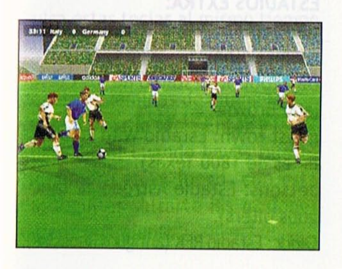




xec.bat lo siguiente:
SET SST_GAMMA=1,50
Y poner un REM delante de los otros Gamma que tenga ya puestos la Monster, el juego mejorará en gráficos.

COPA DEL MUNDO. FRANCIA 98

Para activar los trucos hay que cambiar el nombre de un jugador a uno de los siguientes, después lo puedes volver a dejar tal y como estaba, con el nombre real. Luego, desde el menú principal, pulsa la tecla "**Bloq. Despl.**" para activar el menú de trucos.
Zico: Modo clásico de 1982.
Hurst: Modo clásicos de '82, '74, '70, '66.
Kenny: Bola de fuego.
Gabo: Cabezas grandes.
Kyle: Jugadores esqueléticos .
Cartman: Los jugadores se caen.





Gonzo: El juego clásico de la patata caliente.
Mr Hat: Bola loca.
Powder: El ordenador hace el tonto.
Neila: Horror en el estadio, modo Alien.

EL CUERVO: CIUDAD DE ÁNGELES

Con las teclas que te damos seguidamente podrás conseguir las siguientes ventajas:
F6: Te suministra energía infinita.
F8: Te hace pasar a la siguiente zona del nivel.
F9: Acaba con todos los enemigos.

FURY 3

Teclea las siguientes combinaciones de teclas durante el juego:
GIVITUP: Todas las armas.
JUMPNIT: Saltar al siguiente nivel.
TRYMEON: Invencibilidad.
URDUSTD: Turbo.

WORMIT#: Saltar al nivel #.
PACKIN1: Servo Láser.
PACKIN2: Isokenetic gun.
PACKIN3: Láser rápido.
PACKIN4: DOM.
PACKIN5: Viper.
PACKIN6: Baryon.
PACKIN7: Súper bomba.

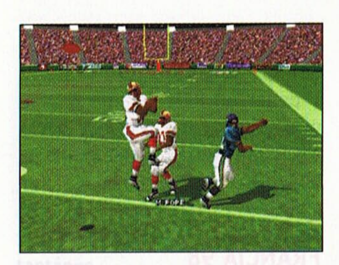
HUNTER HUNTED

Teclea los códigos durante el juego y pulsa ENTER.
SNELLINGS: Máximo de salud.
TREVOR: Toda la munición.
LUKASZUK: Armas variadas.
INVINCIBLE: Invencible.
RAYL: Invencible también.
COLE: Invencible, y con todas las armas.

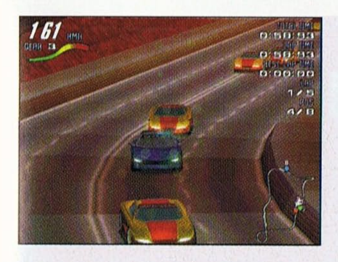
MADDEN 98

Teclea los siguientes códigos durante el juego:





Bigfoot: Mejor golpeo.
Gloves: Recepciones mejores.
Jackhammer: Mejores pases.
Leech: Mejores defensas.
EQUIPOS EXTRA:
Aloha: NFC.
Coach: Equipo Madden de todos los tiempos.
gold rush: Equipo de los 80.
Leaders: Equipo de los mejores de todos los tiempos.
loin cloth: Equipo tiburón.
Luau: AFC.
orrs heroes: Equipo EA Sports.
pac attack: Equipo de los 60.
Steelcurtain: Equipo de los 70.
ESTADIOS EXTRA:
Dandaman: Viejo estadio de los Miami Dolphins.
Dawgpound: Estadio de los Cleveland Browns.
ghost town: Estadio Wild West (finales de 1800 Texas).
Jetsons: Estadio Astrodome (antiguos oilers).
Olddc: Estadio RFK (antiguos Redskins).



Sharksfin: Complejo deportivo Tiburón.
Snake: Viejo estadio de Oakland.

MOTORHEAD

Se deben introducir los siguientes códigos desde el menú principal del programa para obtener las ventajas indicadas:
Ttuirokldc: Todos los coches.
yyruibgfda: Todas las pistas.
secretcarh: Coche secreto.
moretracks: Más pistas.

TFX

Pulsa estas teclas al mismo tiempo mientras vuelas:
SHIFT + D: Completa munición, cohetes y láminas de aluminio
Debes pulsar la tecla **Enter** y la tecla **Control** cuando hayas puesto tu nombre en el juego, con esto conseguirás saltarte las misiones de entrenamiento.
Escribe **PLOP** mientras vuelas para ser invencible.

THE IMMORTAL

Las claves de todos los niveles que contiene este programa son las siguientes que te damos:
CDDFF10006F70
OADDA21000E10
BFDFE31001EB0
09DE443000EB0
3B7FD53010E41
6B10FB1010A41
E590D710178C1

THEME PARK

Teclea **HORZA** como alias en el juego «Theme Park». A partir de entonces, una vez activado el modo trucos, las teclas "C" y "Z" en conjunción con **Alt, Ctrl y Mayús** te darán toda una serie de ayudas y mejoras.





TIME COMMANDO

Para poder obtener ciertos beneficios, teclea estos códigos mientras juegas con «Time Commando»:

Huibon: Todas las armas.
vonlux: Restaura al máximo toda la energía.

TYRIAN

Teclea estos códigos en la pantalla principal del programa:

ENEMY: Vuela con caza enemigo U-fighter.
STEALTH: Para volar con un caza Ninja.
STORMWIND: Para volar con el caza Elemental.
TECHNO: Para volar con el Caza Experimental.
UNKNOWN: Para volar con el TX Silvercloud.
WIERD: Vuela con el Caza de comida de conejo, equipado con misiles banana.
DESTRUCT: Juega a un subjuego del Tyrian.

Para ser invencible, basta con mantener pulsadas **F2, F3 y F6** al mismo tiempo durante el juego.

Este libro se incluye conjunta e inseparablemente
con la revista Micromanía 44


HOBBY PRESS